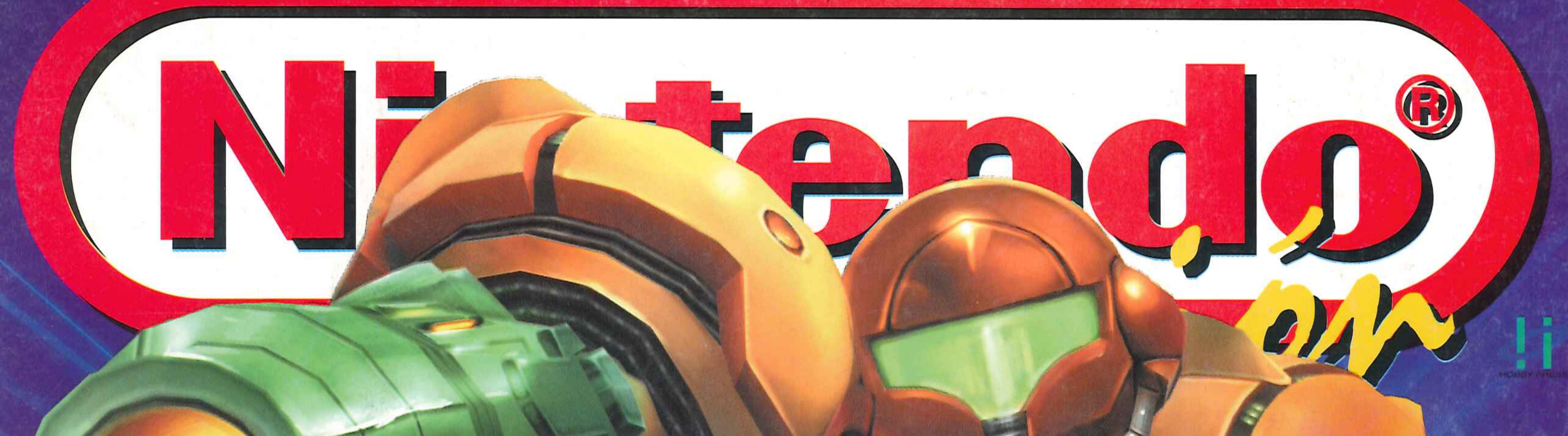
2'95€

200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS
REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | N64 | GB COLOR



NOS ADELANTAMOS AL FUTURO
¡¡25 NUEVOS BOMBAZOS PARA TU GAMECUBE!!

¡¡CONSIGUE UNA GAMECUBE!!
Firmada por Miyamoto
¡Y más de 40 juegos!

GUÍA DE COMPRAS
Los mejores juegos para GameCube, Game Boy Color y GB Advance

¡¡VAS A ALUCINAR CON ÉL!!
METROID PRIME
¡¡El mejor juego de todos los tiempos!!

¡¡PRIMERA REVIEW!!
ZELDA ARRASA EN GB ADVANCE

¡¡YA ESTÁ AQUÍ "R.E. ZERO"!!
EL "RESIDENT" MÁS TERRORÍFICO

Nº 125
ABRIL





¡¡LOS TÍTULOS QUE TE VAS A TENER QUE COMPRAR!!

VEXX

PHANTASY STAR ONLINE

BATMAN D.T.

LAS DOS TORRES




NINTENDO GAMECUBE™

Todos los recursos a tu disposición.

Cañón



Rayo



Rayo de Ondas



Rayo de Hielo



Rayo de Plasma

Traje Climático



Sistema de visores

Visor de Combate



Visor de Escaneo



Visor de Infrarrojos



Visor Rayos-x

Lanzamisiles



Morfosfera

Empléalos con inteligencia.





"Es un juego brillante, por el que merece la pena comprarse una Nintendo GameCube".
Puntuación 97 (Hobby Consolas)

CONTENIDO DEL PACK:

- Consola Nintendo GameCube negra
- Mando de Nintendo GameCube
- Juego Metroid Prime
- Placa decorativa para la consola



Life's a game

www.nintendo.es

PORTADA

El mejor juego de la historia se llama METROID PRIME y es así

Lleva más puntuación que ninguno, y para celebrarlo además hemos hecho un concursazo con él.

PÁGINAS 34 Y 40



PREVIEW

El fútbol de ISS3 será un espectáculo

Alucina con las pantallas en primicia del nuevo fútbol de CUBE.

PÁGINA 24


SUSCRÍBETE A LA REVISTA pág. 77

NOVEDADES





No cierres los ojos, tienes que ver R.E. ZERO en GC

Es el mejor y más terrorífico de toda la saga "Resident". Compruébalo.

PÁGINA 46

GANA UNA SP Y UNA GAMECUBE pág. 40

REPORTAJE

Te presentamos oficialmente la nueva GAME BOY ADVANCE SP

En cuanto la veas, en nuestro reportaje especial, seguro que te quieres hacer con una. ¡Mola todo!

PÁGINA 14

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción:
Javier Domínguez (Jefe de sección)
Maquetación:
Miguel Alonso (Jefe de maquetación)
Augusto Varela
Secretarias de Redacción:
Ana Torremocha, María Jesús Arcones
Colaboradores: Juan Carlos Herranz, Sergio Martín, Bruno Nievas, Héctor Domínguez, A. Luis Guerrero, José Cobas, Aleix Ibars, Juan Pablo Ordóñez, Marcos Luján, Álvaro Lozano, David Sanz



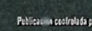
Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Directora General: Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero: José Aristondo
Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos: Paola Procell
Directora de Marketing: Desirée Muñoz
Director de Producción: Julio Iglesias
Jefa de Distribución y Suscripciones: Virginia Cabezón
Coordinación de Producción: Miguel Vigil
Departamento de Sistemas: Javier del Val

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña
E-mail: monicas@axelsp.com
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32

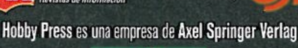
REDACCIÓN
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 11 13 15 . Fax: 902 12 04 48
nintendoaccion@hobbypress.es

Suscripciones: Telf. 906 301 830
Fax: 902 151 798
Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27 7ª planta 28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: RUAN
Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992





Hobby Press es una empresa de Axel Springer Verlag



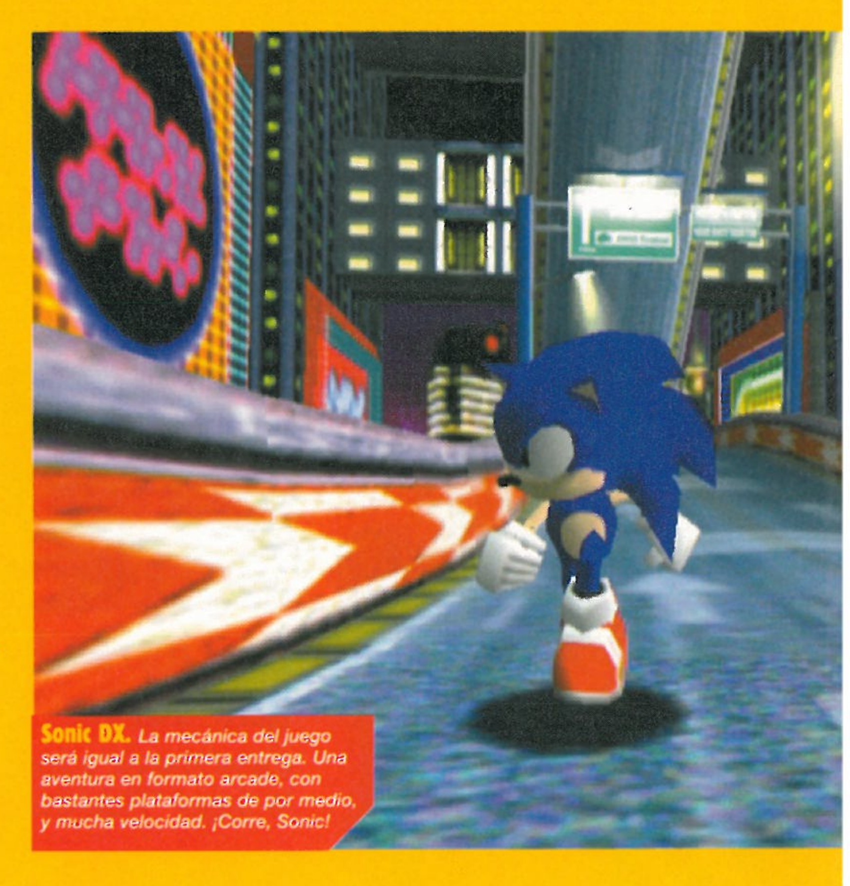
Hasta **6 juegos** de **Sonic** vamos a disfrutar en Cube y GBA

LA "SONIC-MANÍA" ATACA CON FUERZA EN NINTENDO

Sega acaba de anunciar dos nuevos títulos para CUBE y GBA, y hace nada que ha salido el esperadísimo "Megacollection" de GameCube.

Infogrames acaba de lanzar **«Sonic Megacollection»** para GameCube. Un título que nos permite disfrutar de la mascota de Sega, el erizo azul, en **siete de sus mejores juegos.** Obligatorio para los fans de Sonic, muy recomendable para las nuevas generaciones. En el DVD encontraréis las tres partes de **"Sonic the Hedgehog"** que rompieron en MegaDrive (sí, la consola de Sega), y también **"Sonic & Knuckles", "Sonic 3D Blast", "Robotnik Mean Bean Machines" y "Sonic Spinball"**. Os contamos un poquito de cada uno. Del primer Sonic, sus claves son: arcade de scroll lateral y vertical, máxima velocidad y... ¡recoger anillos! En el segundo aparece Tails el zorro, y Sonic aprende la técnica del "remolino Bisbal". En el tercero se estrena Knuckles en el papel de siervo de Robotnik. En "Sonic & Knuckles" podíamos conectar los otros tres cartuchos para abrir nuevas zonas y jugar con Knuckles en los tres juegos. Respecto a "Sonic 3D Blast", es una divertida aventura de vista isométrica. En "Sonic Spinball" jugamos al pinball en los escenarios de Sonic. Y en cuanto a Dr. Robotnik, es en plan «Pokémon Puzzle League».

Pero si lo que queréis son novedades, apuntad que en USA acaban de anunciar dos juegos exclusivos para Nintendo. **"Sonic DX" para Cube y "Sonic Pinball Party" para GBA.** El primero es la continuación de "Sonic Adventure 2" y promete muchas novedades. El otro nos lleva por mesas sacadas de títulos clásicos de Sega, como "Sonic the Hedgehog", "Samba de Amigos" y "Nights". Ya en España, a finales de marzo aterrizará **"Sonic Advance 2" para GBA** con el estreno de un nuevo personaje, un conejo llamado Cream.



Sonic DX. *La mecánica del juego será igual a la primera entrega. Una aventura en formato arcade, con bastantes plataformas de por medio, y mucha velocidad. ¡Corre, Sonic!*

¿QUÉ MIRAS?, ¿ES QUE NO SABES QUÉ ES METAL GEAR?



Confirmado: Habrá un "Metal Gear" para Nintendo GameCube

Ha salido de la boca del propio Miyamoto, así que como para no fiarse. Lo ha dicho durante el "European Press Tour" que le ha llevado por algunas ciudades de Europa (cachis, esta vez no ha pasado por Madrid), y todos nos hemos quedado flipados.

La noticia es que **Konami va a desarrollar un Metal Gear Solid para GameCube.** Y que también habrá una **nueva entrega de Advance,** que será compatible con la versión CUBE. Hablando de conectividad, también sabemos que Nintendo ha llegado a un **acuerdo con EA Sports para lanzar una línea de juegos deportivos** con conexión Cube-GB Advance.

UN JUEGO SENSIBLE A LA LUZ

Llega el primer juego para Game Boy que varía según el tipo de iluminación

Se llama **«Boktai» y es un invento de Hideo Kojima** (creador de "Metal Gear"). Es un "invento" porque incorpora un **sensor especial que reacciona a las diferentes condiciones de luz.** La cosa irá de cazar vampiros, por lo que según donde juguemos y a qué hora (de día, de noche, en una sala bien o mal iluminada), disfrutaremos de más o menos ventajas frente a las criaturas de la noche. Y es que el sensor no sólo detectará en qué momento del día estamos, sino también el tipo de iluminación. Un "invento" que saldrá **este verano en Japón** y llegará después a Estados Unidos y Europa.



No te atrevas a internarte en esta mansión si ya ha pasado la medianoche y estás solo.

Si juegas en un lugar con mucha luz, será más fácil cazar a los vampiros del juego.

Sonic DX. *Knuckles, que se estrenó en la serie como enemigo de Sonic, protagonizará junto al erizo azul la nueva aventura para GameCube, continuación de Sonic Adventure 2.*

Sonic Megacollection. *Incluye siete juegos de Sonic, además de bonus exclusivos como cómics, "artwork", ilustraciones de los personajes...*

Sonic Megacollection. *Este es "Sonic 3D Blast", la aventura con vista isométrica. Como veis, el aspecto de los gráficos es clavadito al de las versiones originales.*

OLIMAR Y SUS PIKMIN VUELVEN A LA CARGA CON «PIKMIN 2»

Saboread las primeras pantallas que salen a la luz del juego más revolucionario de GameCube

Olimar, un astronauta con aspecto de cerdo, se perdió en un extraño planeta, y cuando ya veía la tragedia muy cerca, fue rescatado por los Pikmin, unos chavales muy simpáticos que le ayudaron a volver a su órbita. Esto tan chulo quedó plasmado en un juego de lo más original, diseñado por Miyamoto, que rompió con las formas de los juegos de estrategia. Ahora, acaba de anunciarse la segunda entrega, y aunque es demasiado pronto para desvelar todos los secretos, nosotros ya podemos desvelar que **habrá modo dos jugadores.** A pantalla partida, y también simultáneamente. Cómo suena. En la misma pantalla podremos controlar a dos astronautas que darán órdenes diferentes a sus Pikmin. No va a ser ningún lío, en realidad tiene una pinta de lo más flipante. Será tras el verano.



El mismo esquema. *En apariencia, «Pikmin 2» seguirá las líneas del original, sólo que con nuevo compañero.*

KIRBY Y LINK, ESTRELLAS DE LA NUEVA TEMPORADA

Nintendo España nos traerá «Soul Calibur 2» y «Kirby's Air Ride»

Felices noticias, fans de la gran N. Por un lado Nintendo Japón acaba de hacernos llegar las primeras pantallas de **«Kirby's Air Ride», el primer juego del "gordinflón rosa" para GameCube.** Muy poquito más han dicho los japoneses, pero por lo que parece nuestro "héroe" contará con un vehículo de transporte muy "surfero". Seguro que conserva intactas sus habilidades para transformarse en cualquier cosa. Bueno, lo veremos tras el verano. La otra noticia es que «Soul Calibur 2», el juegazo de lucha de Namco para Cube, estará aquí vía Nintendo España. ¿Cuándo? Quizá antes de final de año...



Soul Calibur 2. *Que sí, que sí, que tendremos este titulazo de lucha en nuestras GameCube. Que Nintendo España nos lo servirá en bandeja.*



Kirby's Air Ride. *Este otoño, Kirby explotará en GameCube.*

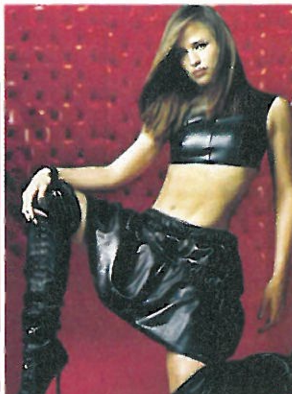
Kirby, el héroe rosa. *Forma parte de la galería de héroes genuinamente Nintendo. Un bicho gordinflón, rosa para colmo, que ha dado tardes de gloria en Game Boy y Nintendo 64 con juegos superdivertidos. Seguro que nos sorprende su estreno en GameCube.*

ALIAS, UN JUEGO DE ESPÍAS CON CHICA GUAPA DE PROTAGONISTA

Acclaim convertirá la serie de televisión "Alias" en un juego de GameCube

Se llama Sydney Bristow. Es una agente de la CIA, experta en artes marciales y en el manejo de "gadgets" de espías. ¿A que mola? Pues es la protagonista de "Alias", una serie de televisión que está triunfando en todo el mundo y que pronto tendremos en CUBE de la mano de Acclaim. **El juego saldrá en otoño y combinará los elementos de moda: combate, infiltración, intriga, acción...** A ver si la protagonista está tan..., sí, es tan guapa como sale aquí.





Sydney Bristow (Jennifer Garner) posa con sus compañeros de serie. "Alias" se estrenó en Estados Unidos en 2001, en la cadena ABC, y se ha convertido en un fenómeno mundial.

¡NO TE PONGAS ASÍ DE VERDE, HOMBRE, QUE NO ERES HULK!

Vivendi Universal presenta «Hulk», un juego "poderoso" para Cube y Advance

Bruce Banner es el hombre; Hulk, el resultado de su experimento. ¿Conoces a esa "bestia" verde, verdad? Se pone así cuando saca el genio, lo hemos visto en un cómic, en una serie de tele y en una peli. Ahora Vivendi quiere que lo sintamos en un juego. «Hulk» saldrá en junio para GC y GBA y básicamente será un **arcade de acción** con doble protagonista. Por un lado Bruce Banner, capaz de usar la lógica y el sigilo, y por otro su "otro yo", Hulk, un tipo devastador. Con ambos recorreremos **30 enormes niveles,** algunos inspirados en la película y otros exclusivos del juego, pero todos absolutamente "rompibles". No en vano nuestro héroe podrá ejecutar hasta **25 ataques** que no dejarán títere con cabeza, ni siquiera los jefes finales podrán resistirlo. La banda sonora será puro Hollywood, incluidas las voces de los actores originales.





El juego será un arcade de acción en el que Hulk nos hará una demostración de poderío y movimientos.


UN PEQUEÑO Y EXPLOSIVO PERSONAJE PARA UNA GRAN AVENTURA.
GAME BOY ADVANCE
BOMBERMAN MAX 2
PLAY AS MAX
NINTENDO GAMECUBE
BOMBERMAN GENERATION
GAME BOY ADVANCE
BOMBERMAN MAX 2
PLAY AS BOMBERMAN
GAME BOY ADVANCE
NINTENDO GAMECUBE
HUDSON
LICENSED BY
Nintendo
APTO PARA TODOS LOS PUBLICOS
aDeSe TP
VIVENDI UNIVERSAL GAMES - Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034 Madrid, España - Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30 - www.vup-interactive.es
© 2002 HUDSON SOFT. HUDSON SOFT y Bomberman son marcas de Hudson Co, Ltd. Todos los derechos reservados. Licencia de Majesco Sales, Inc. Sublicencia y publicado por Vivendi Universal Games Intl. TM, y ® son marcas de Nintendo. © 2002 Nintendo

ESTOS BÁRBAROS SABEN HACER ALGO MÁS QUE BARBARIDADES

«Barbarian», lo último en juegos de lucha, llegará a GameCube de la mano de Titus

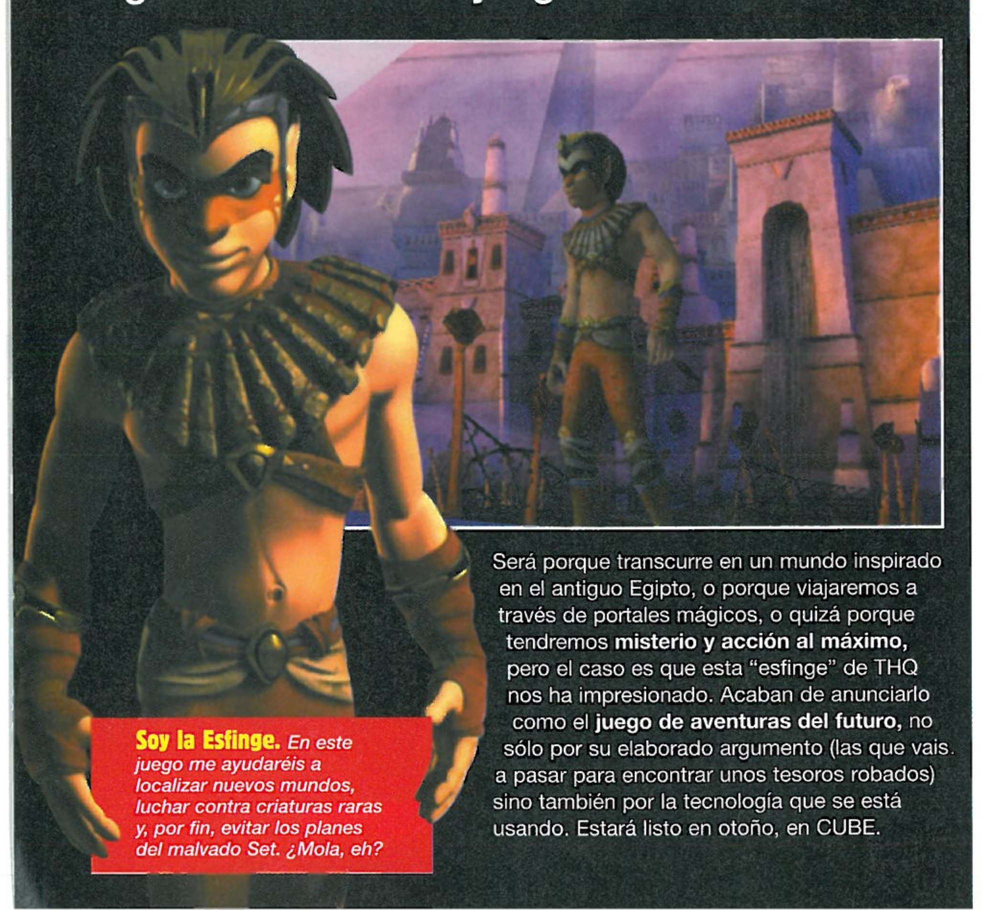
Si buscas pelea, «Barbarian» te va a dar eso y algo más. Algo muy grande, tanto como los **10 personajes protagonistas,** y tanto como los **12 escenarios enormes,** en 3D y totalmente interactivos, donde nos batiremos en duelo. Podremos utilizar armas y también pillar rocas, árboles e incluso a otros personajes. Además, cada combate nos proporcionará experiencia y nuevas habilidades para derrotar a cada adversario.



Cuatro. *En las peleas podréis participar cuatro jugadores, todos contra uno o todos contra todos.*

¡HACER LA ESFINGE MOLA MAZO!

El nuevo «The Sphynx» promete dar un "gran salto" en los juegos de aventuras



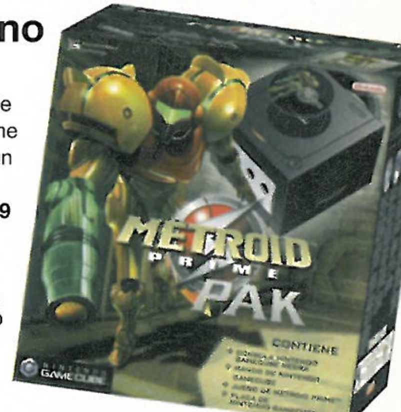
Soy la Esfinge. *En este juego me ayudaréis a localizar nuevos mundos, luchar contra criaturas raras y, por fin, evitar los planes del malvado Set. ¿Mola, eh?*

Será porque transcurre en un mundo inspirado en el antiguo Egipto, o porque viajaremos a través de portales mágicos, o quizá porque tendremos **misterio y acción al máximo,** pero el caso es que esta "esfinge" de THQ nos ha impresionado. Acaban de anunciarlo como el **juego de aventuras del futuro,** no sólo por su elaborado argumento (las que vais a pasar para encontrar unos tesoros robados) sino también por la tecnología que se está usando. Estará listo en otoño, en CUBE.

YA TIENES EL REGALO PERFECTO: METROID PAK

Por 199 Euros, no hay nada igual

Para celebrar el lanzamiento de «Metroid Prime», Nintendo pone al alcance de todo el mundo un nuevo pak de CUBE. **A partir del 21 de marzo, por sólo 199 Euros** (el precio varía según donde lo compréis), podréis haceros con una CUBE negra, un «Metroid Prime», un mando y una tarjeta de memoria.





Más novedades. *En marzo además de este pak, Nintendo lanza el módem y el adaptador de banda ancha, por 45 Euros cada uno. De momento podréis jugar con ellos a «Phantasy Star Online». Leed la review para enteraros de más detalles.*

GANADORES 10º ANIVERSARIO N.A.

Pack´s Game Boy Advance		Pack´s GameCube	
Paula Antuña	Asturias	Antonio González Rodríguez	Barcelona
Mª Paz Martín	Madrid	Alvaro Chamorro Sanz	Barcelona
Manuel Fernández Arango	Asturias	Juan M. Barreiro Yuste	A Coruña
Victoria Durán Esquinas	Tarragona	Antonio Valverde Martí	Barcelona
Jordi Marines Cigurana	Tarragona	María Soto Cubo	Málaga
David Quero Pérez	Barcelona	Raquel Alonso Nicolás	Guipúzcoa
Jacint Sistare	Barcelona	Sonia San Primitivo Arias	León
Noé Granda Rivas	Lugo	Pilar Torres Fernández	Madrid
Rafael Safro	Málaga	José D. Furioz Giner	Valencia
Rafael J. Fernández Avellán	Murcia	Rosa Mª Alvarez	Vizcaya

A MÍ, DE MAYOR, ME MOLARÍA SER CAMIONERO

Déjate de saltos, coge tus botas camperas y súbete al camión

Olvídate de las plataformas, deja a un lado las aventuras y pasa por un día de los shooters. Te hemos preparado una sorpresa en forma de... **¿juego de acción con camiones?** Bueno, lo que sea. En **«Big Mutha Truckers»**, de Empire, podrás conducir un enorme "18 ruedas" y cumplir todas las misiones que te pidan. Unas legales y otras no tanto, como destrozar escenarios o, claro, huir de la policía. Todo transcurrirá en **circuitos urbanos cargaditos de tráfico,** con lo que los golpazos estarán a la orden del día. Es más, incluso nos recompensarán por ellos. Con pasta, y también visualmente, porque la carrocería se arrugará. Estará listo en abril.





No serán simplemente carreras por circuitos, sino que tendremos que cumplir diferentes objetivos al volante de los camiones en cinco ciudades.

En Japón tendrán su **Final Fantasy** a lo largo de marzo

- GAMECUBE
- FINAL DE AÑO
- NINTENDO/SQUARE
- JUEGO DE ROL

FINAL FANTASY CRISTAL CHRONICLES

Por fin vamos a disfrutar de la saga de Rol por excelencia, tomando el control de una historia soberbia y de un motor de juego que ya aparece brillante. Respecto a los juegos de la saga, la jugabilidad traerá novedades, pues a la experiencia de convertirnos en guerreros, magos y héroes, se añade la posibilidad de jugar con tres amigos simultáneamente.



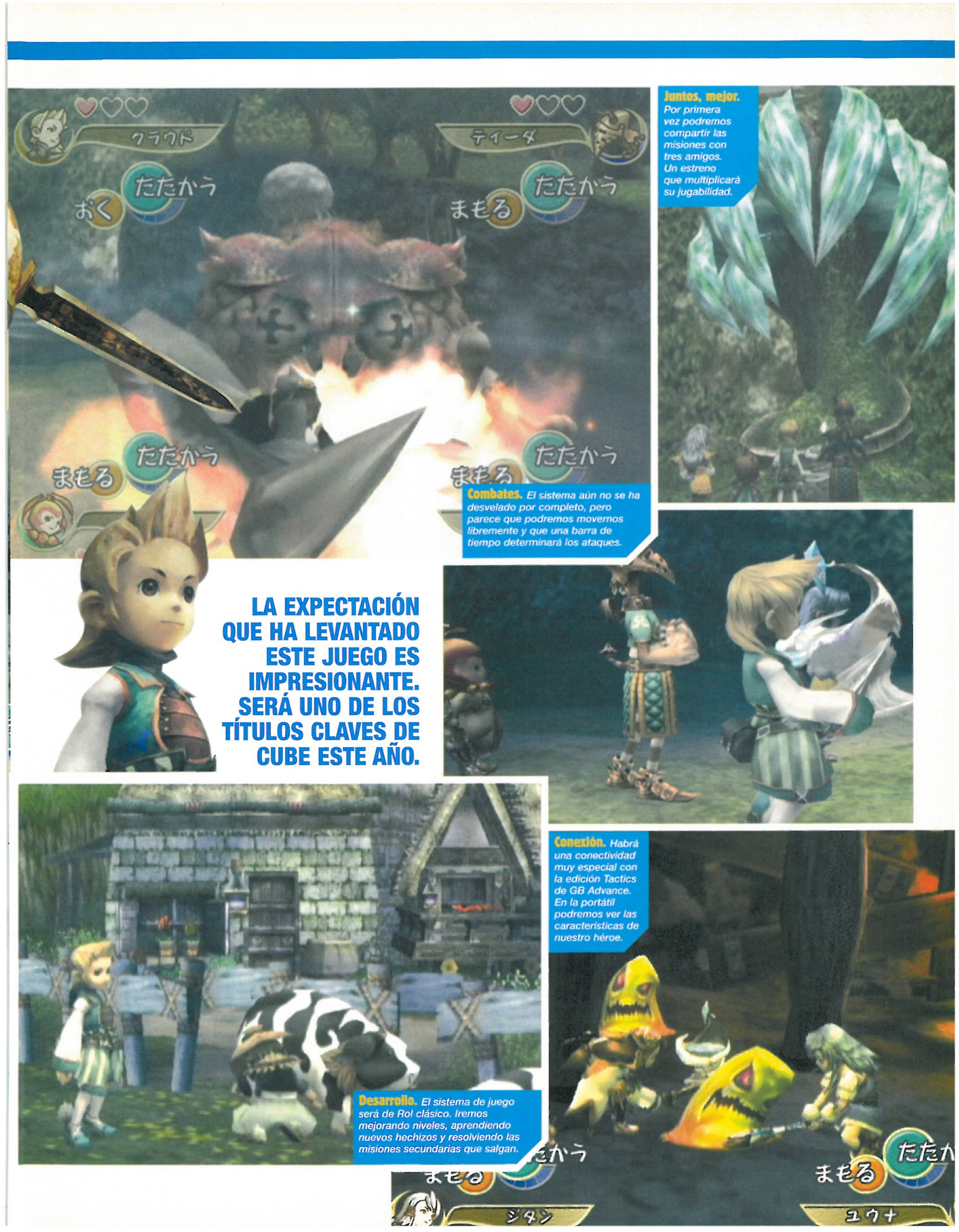
¡Qué historia! *Tu objetivo será conseguir agua de maná para alimentar los cristales mágicos que nos protegen del gas venenoso. Esa será tu misión principal.*



Equilibrio. *El grupo de buscadores de agua será de cuatro personas, cada una de una raza: un Clabattle, pacifistas; un Selkie, ladrones; un Yulk, magos; y un Lilty, guerreros.*

Apariencia. *Habrá geniales detalles gráficos, y un modelado de personajes para alucinar. Además, incluirá varios vídeos con los que seguir la acción.*

Acción. *Las batallas tendrán más acción que las del resto de juegos de la saga. Incluso podremos poner en práctica combos espectaculares. Todo vale para cargarse a tipos así.*



Juntos, mejor. *Por primera vez podremos compartir las misiones con tres amigos. Un estreno que multiplicará su jugabilidad.*

Combates. *El sistema aún no se ha desvelado por completo, pero parece que podremos movernos libremente y que una barra de tiempo determinará los ataques.*

LA EXPECTACIÓN QUE HA LEVANTADO ESTE JUEGO ES IMPRESIONANTE. SERÁ UNO DE LOS TÍTULOS CLAVES DE CUBE ESTE AÑO.

Conexión. *Habrá una conectividad muy especial con la edición Tactics de GB Advance. En la portátil podremos ver las características de nuestro héroe.*

Desarrollo. *El sistema de juego será de Rol clásico. Iremos mejorando niveles, aprendiendo nuevos hechizos y resolviendo las misiones secundarias que salgan.*

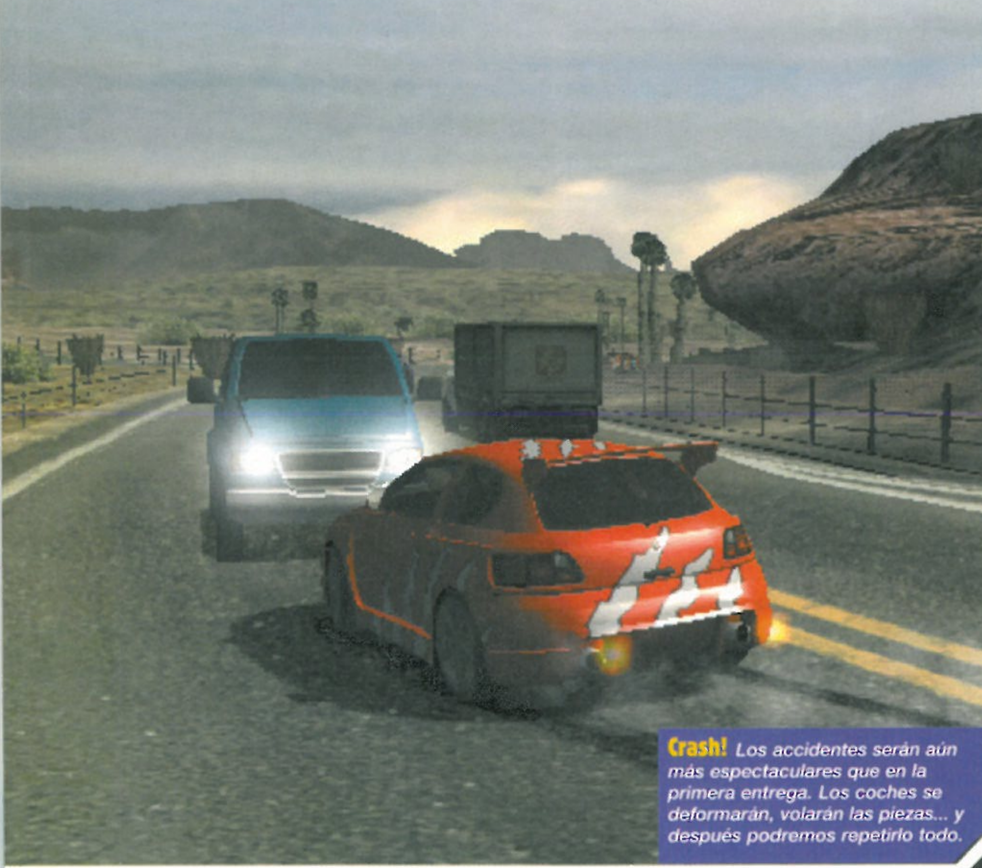


▸▸GAMECUBE
▸▸MAYO
▸▸ACCLAIM/CRITERION GAMES
▸▸CARRERAS

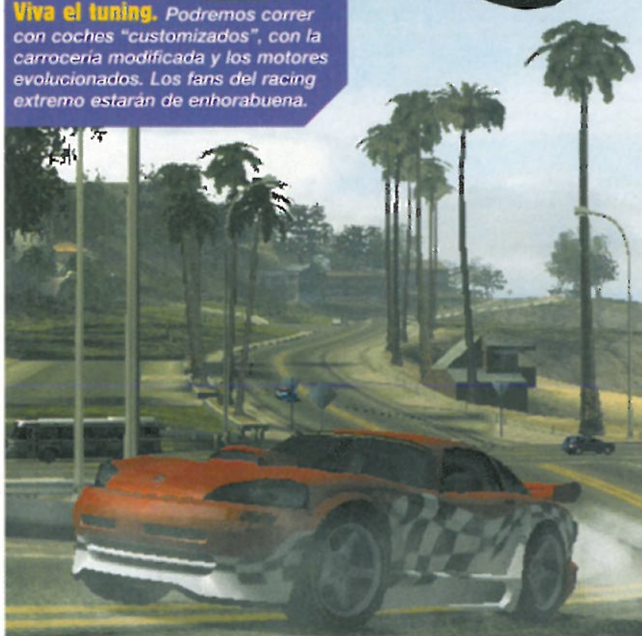
BURNOUT 2



El nuevo Burnout potenciará los cacharrazos, regalando golpes más grandes y espectaculares: los coches se deformarán y las piezas saldrán volando. Pero no será la única novedad. Además conduciremos por nuevos circuitos de mayores dimensiones, al volante de 14 nuevos vehículos. El motor gráfico ha sido actualizado con un aumento del número de polígonos y del tamaño de las texturas, y el tráfico estará vigilado por un nuevo sistema de inteligencia artificial.



Crash! *Los accidentes serán aún más espectaculares que en la primera entrega. Los coches se deformarán, volarán las piezas... y después podremos repetirlo todo.*



Viva el tuning. *Podremos correr con coches "customizados", con la carrocería modificada y los motores evolucionados. Los fans del racing extremo estarán de enhorabuena.*



Made in USA. *Conduciremos por calles reales de Miami, Nuevo México y Los Angeles. Incluso viajaremos hasta las montañas rocosas.*



Secretos. *Un nuevo sistema de puntos permitirá desbloquear opciones, modos de juego y, esto es la guinda, siete vehículos secretos, con coches de policía y stock cars.*



Crea los personajes. Disfruta del caos.
TOTALMENTE EN CASTELLANO
¡Escapa de la casa de locos! Vivir con tu madre no es nada fácil. Ha llegado la hora de que abandones el nido como un Sim en PlayStation 2. Tendrás que encontrar un trabajo y un nuevo sitio donde vivir. ¿Por qué no buscas un compañero para compartir una casa de solteros? Equípate con todos los elementos necesarios para triunfar: una mesa de strip pocker, un equipo de música, el Mono Mayordomo que te concederá todos tus deseos... Juega un mano a mano con un amigo o ve por libre en el modo basado en misiones y desbloquea nuevos elementos fascinantes. Disfruta de tus Sims en 3D. Crea y controla tu reparto de personajes en Los Sims para PlayStation 2.
PlayStation 2
XBOX
PlayStation 2
Los Sims
aDeSe +16
EA GAMES
Challenge Everything™
www.espana.ea.com
www.lossims.com
© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, SimCity, Los Sims, EA GAMES, el logotipo de EA GAMES, Maxis y el logotipo de Maxis son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. en los EE.UU. y/o en otros países. Reservados todos los derechos. El resto de marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños. EA GAMES™ y Maxis™ son marcas de Electronic Arts™. PlayStation and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, y los logos Xbox Logos son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Microsoft Corporationen los EEUU y/u otros países. TM, ® Y EL LOGO NINTENDO GAMECUBE LOGO SON MARCAS COMERCIALES DE NINTENDO. © 2003 NINTENDO.



¡La sorprendente portátil de Nintendo te va a enamorar!

GAME BOY ADVANCE SP

¡¡El sueño hecho realidad!!

¿No lo sabías? El 28 de marzo las tiendas de videojuegos pondrán a la venta el "no va más" de las portátiles. Si GBA podía mejorarse, ésta era la manera de hacerlo: GBA SP.



1 ILUMINACIÓN Cuando pensabas en la pantalla de portátil perfecta, lo más seguro es que quisieras la definición de GBA, pero con luz. ¡Aquí está!

2 ABATIBLE Poder reducir el tamaño de tu consola exactamente a la mitad es lo que le faltaba a Advance. Con una SP, no habrá bolsillo pequeño.

3 BATERÍA Despídete del señor que te vendía las pilas, porque GBA SP funcionará gracias a una batería recargable. ¿Que se gasta? Pues la enchufas un rato.

4 CONTROLES Todo igual, y todo nuevo. Los controles de SP se adaptan a su nueva carcasa cambiando tamaños, grosores y ubicaciones.

5 DETALLES Un diseño con cabeza. Encontrarás que, en SP, todo encaja a la perfección en poco espacio, y aún así muestra un aspecto más que atractivo.

¡¡Y la luz se hizo!!

Tampoco es que andáramos a oscuras por el mundo, los jugadores de Advance. Pero bien es verdad que, si una cosa necesitábamos, **era una buena fuente de luz.** Con la nueva GBA SP, el anochecer ya no será posible causa de improperios. **Un foco, situado en la parte inferior de la pantalla,** ilumina uniformemente toda su superficie. La sensación es exactamente la misma que si estuviéramos ante una pantalla retroiluminada. Lo que quiere decir que… **¡YA SE PUEDE JUGAR DEBAJO DE LAS SÁBANAS!** (con la consola, vamos). Todos los juegos adquieren un impresionante (y constante) colorido, mantienen la bendita nitidez de Advance y **no hay problema alguno con los reflejos.** Las dimensiones de la pantalla son exactamente las mismas que las de GBA, y todo lo demás, también. Igual, pero con luz.



La sensación de "consola técnicamente superior" al jugar con la pantalla iluminada es total. Aunque lo único que cambia es la luz, querrás ver todos tus juegos en la pantalla de SP, porque ganan un mucho, la verdad.

LOS DATOS DE SP: "¡ESE PE..." DAZO DE GAME BOY!

- **CPU:** 32-bit ARM memoria incorporada
- **PANTALLA:** TFT de 2,9" con luz; Resolución: 240x160 pixeles; Dimensiones: 40,8 mm x 61,2 mm; 32.768 colores posibles.
- **TAMAÑO:** (mm) Ancho 82 / Grosor 24,3 / Alto 84,6
- **PESO:** 143 grs.
- **LANZAMIENTO:** 28 marzo.
- **PRECIO:** 130 Euros.
- **MEJORES JUEGOS:** Metroid Fusion, Zelda, Golden Sun.
- **FUTUROS ÉXITOS:** Splinter Cell, Pokémon Rubí y Zafiro, Wario Ware, Golden Sun 2.

¡¡Abatible!!

Con la nueva SP, llevar la consola encima se convertirá en costumbre. **Cabe en cualquier bolsillo,** porque sus dimensiones, plegadita, son tan poca cosa como 82 x 84,6 mm. Un cacharrete casi cuadrado, con 24,3 mm de grosor, tiene cabida hasta en el hueco de la muela. Y **¡PUEDES TUMBARTE Y JUGAR, QUE ES LO QUE MANDA!** Porque **cuando despliegas la pantalla, ésta se ajusta a un tope,** permitiendo un ángulo de visión perfecto y jugar en cualquier posición.

La posibilidad de "partir la consola en dos" no sólo hace que el tamaño quede reducido a una "miaja". Además, la pantalla queda protegida contra todo tipo de golpes, presiones y rayaduras.



JUEGA CON TUS CARTUCHOS DE GB, GBC O GBA TOTALMENTE COMPATIBLE

Por supuesto, la nueva SP es 100% compatible con cualquier cartucho de Game Boy. Podrás jugar en su pantalla con tus viejos juegos GB, Game Boy Color o, claro, los de Advance. O sea que tienes a tu disposición más de 2.000 títulos con los que sacar el máximo partido a tu nueva máquina. Y todos, divertidísimos.



VAS A ALUCINAR JUGANDO CON TODOS TUS CARTUCHOS DE GAME BOY EN LA NUEVA PANTALLA ILUMINADA

En constante evolución



GAME BOY 1989
Comenzó la revolución portátil. Con ella supimos lo que significaba poder jugar en cualquier lugar.



GAME BOY POCKET 1996
El sistema portátil más vendido redujo su tamaño y grosor. Ya cabía mejor en un bolsillo del pantalón.



GAME BOY COLOR 1998
56 colores simultáneos, mayor tamaño de la pantalla y superior potencia de proceso.

GB ADVANCE 2001
Game Boy saltó de los 8 a los 32 bits. Y lo mejor es que los más de 700 juegos de GB "rulan" aquí.

¡Batería de litio!

De **Ión Litio,** más concretamente. **Olvídate de las pilas** porque, en la nueva GBA SP, no hay sitio para ellas. Literalmente. La forma de alimentación elegida es **¡UNA BATERÍA RECARGABLE QUE PERMITE DIEZ HORAS DE JUEGO CONTINUADO!** (ya hay que ser jugón para aguantar tanto) con la luz encendida. **Si juegas con la luz de la consola apagada, la cosa da para dieciocho horazas** (sólo Jimmy sería capaz de tanto). El hecho de cambiar las pilas por la batería (la placa verde que veis a la izquierda) permite que la consola sea aún más planita que la Advance normal. Así que agarradla bien, no se escape.



Nintendo, que hasta ahora había confiado en las pilas como fuente de alimentación, ha dado el paso a la batería recargable en el momento en que ha demostrado una capacidad superior.

EL CARGADOR: ¡UN ENCHUFE, RÁPIDO!

Cuando compres tu SP, verás que además de la maravilla portátil, viene otra cosa. Así, negra, y con un cable muy largo. Es el cargador. Gracias a él (y a un enchufe cercano) tendrás tu GBA SP de nuevo lista para la batalla en sólo tres horas de recarga. Un nuevo led (o lucecita pequeñina) se encarga de dejarte claro cuándo está cargando (encendido, en color rojo) y cuándo ha terminado (apagado y... negro, claro).

¡Abajo los botones!

No os habéis dado cuenta? Los controles están un poco hundidos en la carcasa de la consola para un plegamiento perfecto. **¡Y TENEMOS UN NUEVO BOTÓN PARA LA LUZ!** Su función es de simple interruptor: enciende y apaga. La ruedecilla del volumen ya no es tal. Ahora se sube o se baja el sonido en el lado izquierdo de la consola, con un botoncillo deslizante. Y también se ha **reubicado el interruptor de encendido,** a la derecha de los controles.

Con la reducción de distancia entre la cruceta y los botones, nuestras manos volverán a la posición que adquirían al coger la antigua Game Boy Color. Tan cómoda como te puedas llegar a imaginar.



"R" Y "L": ¡CORTA, CORTA, QUE VALE IGUAL!

Estos dos botones, que siempre han estado por ahí, apartados del mundo en otro plano (el posterior), ahora han visto reducido su tamaño. Su ubicación es la misma, claro, y encajan perfectamente con la forma natural de coger la consola. Los hemos probado y el rendimiento intuitivo es el mismo, si no mejor, que con los alargados L y R de Game Boy Advance.

→ GBA SP en sociedad

El propio David Gosen, Director de marketing y ventas de Nintendo Europa, se encargó de presentar en Londres a la pequeña GBA SP. La consola, sin ponerse colorada ni nada, estuvo en las manos de David, mostrando todos sus nuevos detalles, su extrema flexibilidad y reducidísimo tamaño. Cualidades que le valdrán para vender como churros, cosa que, cómo no, ya ha ocurrido en Japón. En los tres primeros días se superaron las 100.000 unidades vendidas. Y a las dos semanas, ya ha superado las 200.000. Decididamente, GBA SP ha nacido para triunfar.



Con lupa

Al encontrarnos ante un nueva consola que tiene luz, se dobla por la mitad para ocupar menos, tiene batería recargable de litio, y encima es compatible con todos los juegos de Game Boy, uno sonríe y... ya. **SORPRENDE, ALUCINA Y ENAMORA A PRIMERA VISTA, Y QUIZÁ POR ESO NO CAIGAMOS EN CIERTAS COSILLAS.** Para no dejarnos ninguno de los **nuevos detalles que ofrece Game Boy Advance SP,** vamos a echarle una ojeada a cada botón, cada lucecilla, cada conexión... a cada milímetro cuadrado de su superficie, vamos.

LOS LEDS *Las lucecitas de arriba a la derecha, vamos. Hay dos, y han cambiado su diseño del círculo al rectángulo. La luz superior continúa cumpliendo las funciones de indicador de energía. Ya sabéis: en verde, es que la batería tiene para rato; en rojo, que la energía se agotará en breve. Y cuando conectes el cargador, el nuevo led se encenderá para indicar que la recarga de la superbatería está en proceso.*

AURICULARES: ¿DÓNDE PONGO LOS CASCOS?

El puerto de entrada de los auriculares ha sido transformado. Aunque parezca extraño, ahora los cascos se conectan a la entrada de alimentación. La misma que la del cargador. Claro que, sin el adaptador correspondiente, ya puedes empujar tu clavija "minijack" que ni va a encajar, ni vas a oír sonido alguno. Consíguelo para disfrutar del sonido estéreo de GBA al máximo de calidad.



COLORES SP *Una gran disyuntiva entre los futuros compradores de GBA SP es el color a elegir. Existirán tres modelos: platino, negro metalizado y azul metalizado. Por aquí nos estamos pegando por las platino, pero ya hay almas que se venden por tener una "bestia negra" o la "azul potente" en sus manos. Al fin y al cabo da igual, lo suyo es ponerse "morados" a jugar.*

EL ALTAVOZ *¿En el centro? ¡Pues claro! Entre la cruceta y los botones A y B, nadie pone un dedo mientras juega. Es el lugar perfecto para que tus propias manos no se coman el sonido ni hagan distorsiones extrañas. La mejor ubicación para el altavoz de GBA, ha sido hallada.*



POR INNOVACIONES, ASPECTO Y PRECIO, GAME BOY ADVANCE SP YA SE HA CONVERTIDO EN LA CONSOLA PORTÁTIL DEL FUTURO



¡ÚLTIMA HORA!

50€ para comprar tu GameCube

Nintendo España va a poner en marcha una promoción genial. Si te compras una Game Boy Advance SP cuando salga a la venta, conseguirás 50 Euros para comprarte una GameCube. ¿Cómo? Sigue leyendo, y flipa.

¿CÓMO CONSEGUIR EL CHEQUE-REGALO?
Fácil; vendrá un cupón dentro de la caja de GBA SP. Es el cheque. Y si decides que es hora de comprarse una Cube...

CÓMPRA Y SELLA
Cuando vayas a la tienda, lleva contigo el cupón. Una vez que hayas comprado tu GameCube, muestra el cupón para que te lo sellen allí. Y guárdalo bien.

MANDA EL CHEQUE A NINTENDO ESPAÑA
Ellos te enviarán, a los pocos días, un talón a tu nombre con la cantidad de 50 Euros. ¡Esto sí que es un incentivo!

¡Loas y alabanzas! ¡Por aquí llega el rey del rol!

PRIMERA ENTREGA

ZELDA: THE WIND WAKER

La aventura más esperada de la historia merece un trato especial. ¡¡Una preview en dos números!!

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- RPG
- 3 DE MAYO
- Compañía: **NINTENDO**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

Nuestras fuentes oficiales nos hablan de que el **motor gráfico de "WW" podría ser utilizado en próximos títulos de Nintendo.** Ni siquiera Miyamoto ha sido capaz de negarlo, por lo que deducimos que el look de dibujo animado podría ponerse de moda en Cube. Y en breve.

DISEÑO DE IMPACTO

El original diseño gráfico atrapará por igual a adultos y niños. Este "look" proporciona una personalidad al juego que impacta sin remedio.

EL LINK DE LAS ISLAS. Cada Link es diferente en cada juego de Zelda. En "Wind Waker", nuestro Link tendrá este look tan airado y desafiante.



A nuestro joven protagonista le falta poco más de un mes para salir a escena. Ya le hemos hecho corretear en japonés, y hemos jugado también la versión en inglés. ¡Y qué gozo, dios mío! Pronto podremos hacer lo propio con **la edición PAL con textos en castellano,** que saldrá a las tiendas el 3 de mayo. Pero antes de pasar a contaros nuevos detalles sobre el juego, lo primero que debéis saber es que Nintendo España ha confirmado que las primeras unidades que se saquen a la venta incluirán, completamente gratis, el **Mini-DVD con «The Legend of Zelda: Ocarina of Time» de N64 y la extensión para 64DD: "Master Quest"!** Y no tendremos siquiera que reservar el juego. ¡¡Toma ya!!

Sucedió en Hyrule

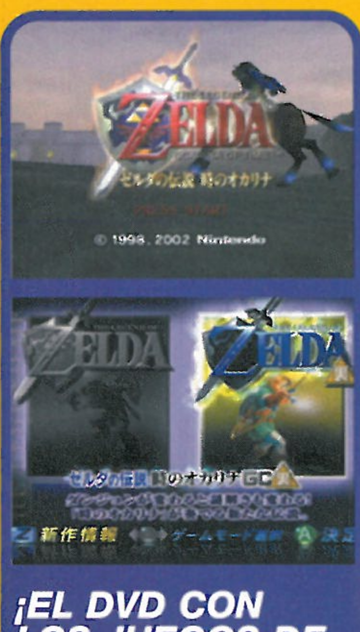
Los hechos de "Ocarina of Time", el juego de N64, se han convertido en leyenda en este "Wind Waker". De hecho, al comenzar podremos leer la historia del héroe... ¡en pergaminos! **Han pasado cien años,** bien es verdad, y las cosas están cambiando de nuevo. La paz establecida por el Link de N64 (ya sabéis que en cada juego de la saga, el protagonista es distinto; que lo dijo Miyamoto) está llegando a su fin. Y cada vez que el mal desnivela la balanza, es decir, en cuanto Ganon se hace fuerte, surge un Link para combatirlo. En esta ocasión **el chaval es un infante de una "insignificante" isla.** Un chavalín que vive con su hermana y su abuelita, feliz él, que un día ve cómo un gran pajarraco (bastante parecido al pokémon Ho-oh) se lleva a la pequeña por los aires. Entonces



Estas conversaciones con los hombres pájaro las entenderemos mucho mejor en nuestra versión, traducida al castellano por Nintendo España. Toda una garantía.



Cuando nos encontremos un poco perdidos, no habrá más que mirar en la dirección que mire Link. ¿Cómo? Así que esa puerta esconde algo gordo detrás, ¿eh?



¡EL DVD CON LOS JUEGOS DE N64, DE REGALO!

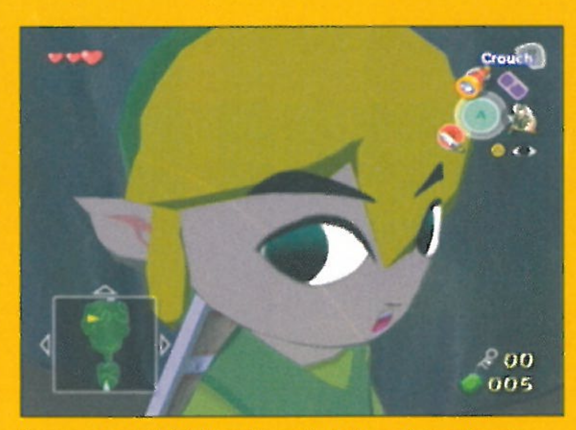
El Mini-DVD extra, con «The Legend of Zelda: Ocarina of Time» y la versión 64DD "Master Quest", vendrá incluido en todos los "Wind Waker" que salgan el 3 de Mayo (que van a ser un montón). Además podemos avanzaros que también va a lanzarse un pack muy especial , que incluirá Zelda más GameCube en color plateado.



Link tendrá la capacidad de recoger las armas de los enemigos y usarlas contra ellos. ¡Toma golpe de antorcha!



Pegarse a las paredes no sólo nos servirá para espiar enemigos, también podremos bordear enormes abismos.



La expresividad del chiquillo verde, éste, será una de sus características más notables. Mostrará cientos de gestos.



La Batuta de los Vientos otorgará a Link montones de poderes "eólicos". Pero habrá que saber cómo usarla.

la abuela saca unas ropas verdes de un baúl, llama al chaval y le echa una charla que no veas.

La vieja historia

Link tendrá, como siempre, que encontrar la manera de arreglar el mundo él solito. Fuera de las mazmorras (la esencia de todo "Zelda"), la palabra será su mejor arma. **Hablando con las gentes se enterará de dónde ir, cómo abrir la puerta de una mazmorra, o conseguir nuevas habilidades.**

Por cierto, aparte de los típicos espadazos en las escenas de lucha, muy parecidas en mecánica a las de N64, Link sabrá "dirigir la orquesta". Como sabéis, el viento es la clave de este título, y Link, gracias a la Batuta de los Vientos, **podrá usar las corrientes de aire en su beneficio.** También sabrá encender antorchas, esconderse bajo barriles, pegarse a las paredes... **un montón de nuevas habilidades** que descubriremos en la segunda parte de esta preview. Nos vemos el próximo número. No faltéis.

¡MIYAMOTO SABE MÁS SOBRE LINK!

DURANTE EL EUROPEAN PRESS TOUR DE MIYAMOTO, SE OYERON COSAS COMO... "El principio de toda la idea de 'Wind Waker' comenzó con el océano y cómo se podría mover Link por él. Decidimos utilizar un barco y hacer uso de las velas como medio de empuje. El jugador dependería del viento y buscaría la manera de controlarlo. Así es como llegamos a la idea del control del viento".



Miyamoto, triunfal, en el Virgin Megastore de Londres.

Como la vida misma

LOS SIMS

Qué divertido. Llega a GameCube el simulador de "supervivencia diaria" favorito del mundo.

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- ESTRATEGIA
- ABRIL
- Compañía: EA GAMES
- Equipo: MAXIS
- Origen del Juego: EE.UU.
- Idioma: TEXTOS CASTELLANO

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- En esta versión para GameCube **podrás guardar tu casa y tu Sim en la tarjeta de memoria** y llevártelos a la consola de un amiguete para jugar en sus escenarios. Así podréis ver cómo se relacionan entre ellos.
- **El creador de "Los Sims" tenía en mente el proyecto** desde hace más de 20 años. Si hubiera sabido el éxito de su juego, ¡¡lo habría hecho antes!!

CREARÁ AFICIÓN

- **Ha arrasado** en PC, se ha llevado todos los premios. Y esta versión es mejor y tiene más opciones, así que...

HASTA UN MONO será capaz de adaptarse al nuevo sistema de control de esta versión, que se ajustará perfectamente a los botones del mando de control. ¿Y este mono? Sí, saldrá en el juego.



¿Qué te parece un completísimo editor para decorar tu casa? Ni Ikea ni gaitas, en este juego lo tendrás todo a tu alcance.


La simulación de la rutina doméstica hasta tal punto, que tendrás que fregar, barrer, arreglar tu casita... si quieres, claro.


Podremos seguir el juego desde diferentes perspectivas. Una de ellas, la más próxima a la acción, nos meterá rápido en el papel.


Un nuevo y adictivo modo para dos jugadores a pantalla partida nos permitirá crear y seguir dos vidas diferentes.

¿Quién no se ha levantado un buen día con ganas de independizarse? Imagínatelo. Tu propia casa, a la que poder invitar a tus amigos y estar hasta las mil de la madrugada de juerga, levantarte a la hora que te de la gana o no hacer la cama ni en año bisiesto... Estos son sólo tres ejemplos de la infinidad de cosas que podrás hacer (o no) en esta **esperadísima versión de un título que, por fin, aterrizará en vuestras Cubes** después de haber arrasado en ventas y premios en diferentes formatos.

Realidad virtual

Para empezar a vivir «Los Sims» lo único que debes hacer será crear tu "otro yo" mediante el **completo editor de personajes.** Acto seguido, colócalo en una casa y prepárale para las adversidades que se le presentarán: hazle estudiar mecánica (por ejemplo) y, aparte de ser un manitas en casa, tu sim estará preparado para trabajar. Cuando consigas ingresos, inviértelos en su hogar y compra lo que necesite (una tele. de plasma...). Después, invita a todo el vecindario a que conozca su nueva "choza" y, de paso, relaciónale con esa vecinita. Si todo sale bien, pronto estará criando a su bebé en un hogar que rezuma alegría... O quizá no y acabe sólo y triste. Dependerá de tu capacidad de relacionarte. En fin que sus gráficos de lujo, su **control rediseñado para la consola y las novedades** como un modo cooperativo, **hará que el juego se lleve al público de calle.**



HIJO, LÁBRATE UN PORVENIR

La principal novedad de esta versión será el **modo "Lábrate un porvenir".** Como su propio nombre sugiere, en él deberás buscarte la vida para independizarte: aprender un oficio, encontrar trabajo, comprar una casa, conocer a tu pareja y crear una familia. No sabemos si lo lograrás, pero seguro que te lo pasas guay.



MÁS RÁPIDO, MÁS GRANDE Y AÚN MEJOR








DOS VECES MÁS GRANDE Y MÁS RÁPIDO QUE EL SONIC ADVANCE ORIGINAL.














UNA MEGA COLECCIÓN







¡Conviértete en un auténtico Globe Trotter!

NBA STREET VOL. 2

Viaja a las canchas de baloncesto más populares en EE.UU.: en plena calle. Basket puro, amigos.

DATOS DEL JUEGO

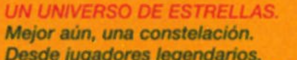
- GAMECUBE
- BALONCESTO
- 7 MAYO
- Compañía: **EA SPORTS**
- Equipo: **EA BIG**
- Origen del Juego: **EE.UU.**
- Jugadores: **1-4**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

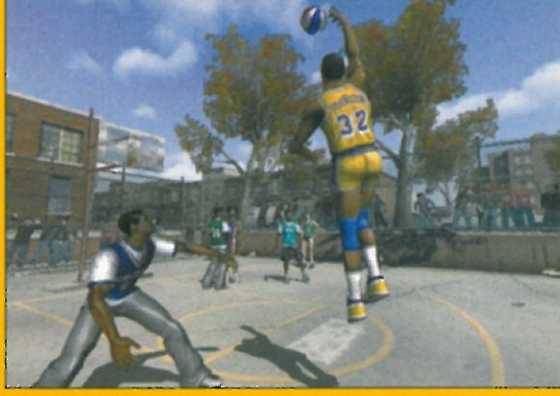
A medida que progresemos en el juego, podremos ir **desbloqueando numerosos extras.** Incluirán desde nuevas canchas en las que echarse unas canastas hasta nuevos jugadores, algunos bastante curiosos.

ARCADE TOTAL

«NBA Street Vol. 2» enfoca el basket desde un punto de vista espectacular. ¡¡No pararemos de realizar jugadas alucinantes!! Vale que no serán los partidos serios de la NBA, pero os lo vais a pasar bomba con las sorpresas que os tiene reservadas.



UN UNIVERSO DE ESTRELLAS. Mejor aún, una constelación. Desde jugadores legendarios, como Magic Johnson o Larry Bird, a lo más granado del panorama, incluyendo a Bryant y Gasol.



¿Cómo se portarán estas estrellas fuera de su "entorno"? ¡Nos dejarán flipados con las maravillas que saben hacer!



El motor gráfico pone en juego 500 animaciones y visión de 360º que permite ángulos infinitos de cámara.



En Nueva York, "The Cage" es uno de los lugares públicos donde más se juega al basket. Aquí está, listo para practicar.



Podrás personalizar tu juego, disponer tus propias reglas, incluso crear un jugador a tu medida.

Directamente desde las calles de Estados Unidos nos llega este **apasionante arcade de basket.** Sí, hemos dicho desde las calles porque aunque en el nombre aparece la palabra NBA, en realidad **todos los partidos se jugarán en plena calle.** Hasta once de las más conocidas pistas "callejeras" de Nueva York, Chicago o Los Angeles servirán de escenarios para flipar con un nuevo tipo de basket en el que tú pondrás las reglas y ellos, los jugadores, la **fantasía.** No es para menos. Con la **constelación de estrellas** que ha reunido EA Sports, el espectáculo está garantizado. Además tendremos el placer de manejar a **25 jugadores legendarios de la NBA,** entre ellos Magic Johnson, Julius Erwing o el incombustible Michael Jordan. Con sus **nombres y rasgos físicos reales.** Y junto a las viejas glorias, lo más granado del panorama actual, con Bryant, Gasol o el mismo O´Neal, en total **150 jugadores de la NBA.**

Espectáculo sin reglas

Una vez que nos vistamos de corto podremos **hacer maravillas con el balón:** desde machacar de espaldas o pasarnos la pelota entre las piernas a bailar break-dance mientras botamos el balón. Genialidades acompañadas de efectos sonoros y gráficos de lo más realista. Y facilito, gracias a un control ejemplar. Además durante los partidos no habrá árbitro, ni banda ni casi reglas, por lo que la fiesta estará asegurada. Añadidle espectáculo visual y... ¡que llegue ya!



LA MAGIA DEL BALONCESTO

Gracias al sencillo control de «NBA Street Vol. 2» podremos hacer todo tipo de trucos con el balón en nuestro poder. Reversos, pasarnos la pelota por detrás de la espalda o entre la piernas, o ¡incluso realizar pases con la rodilla! Cada partido se convertirá en toda una fiesta para los sentidos.

¡¡Aquí huele a espectáculo!! ¡¡Aquí huele a fútbol!!

ISS 3

¿Hambre de fútbol? Pues prepárate porque este juego te va a dejar completamente saciado.

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- FÚTBOL
- MAYO
- Compañía: **KONAMI**
- Equipo: **MAJOR A**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1-4**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- **Los responsables de esta tercera entrega de «ISS», Major A,** son los creadores del «ISS» original para Super Nintendo, y también han firmado el resto de versiones del juego que han aparecido hasta la fecha, Game Boy y N64 incluidas. Garantía de calidad.
- **Los comentarios de las jugadas estarán en perfecto castellano** y correrán a cargo de Ángel González Uzelay y Jorge D'Alessandro, dos auténticos profesionales del periodismo y el fútbol respectivamente, que se encargarán de que la ambientación esté siempre por las nubes.

¡GOLAZO DE KONAMI!

- **Es el turno de ISS.** El fútbol de Konami tiene entre manos un juego que le plantará cara (y mucha) a FIFA.



La nueva apuesta futbolera de Konami, tercera entrega de su famosísima saga «ISS», ya está casi lista para poner patas arriba todos los "Cubos" del país. Y atentos, porque además de seguir conservando todas las virtudes que han hecho de él **uno de los mejores juegos de fútbol** -como su fluida jugabilidad o su asequible control arcade- «ISS3» vendrá **cargadito de interesantes novedades**. La que más llamará la atención en cuanto lo carguéis en la consola será su **nueva modadalidad de juego, llamada Misiones,** en la que tendréis que ir superando diversos retos de creciente dificultad del tipo "gana el partido por dos goles a cero" y cosas por el estilo. ¡Y desde ya os avisamos que algunas de estas pruebas serán tan originales como difícilillas! ¡Qué interesante!

Variedad de opciones

Junto a este original modo de juego, se presentarán nada menos que cinco más, listos para hacer las delicias de cualquier aficionado al fútbol. Así, será posible desde competir en partidos amistosos entre varios amiguetes (¡¡podremos jugar junto a tres de ellos!!) a meternos de lleno en un campeonato mundial con las mejores selecciones del mundo. Y ya que lo hemos mencionado, sabed que se han incluido hasta **90 de los equipos y selecciones nacionales más prestigiosos del planeta,** cifra que podrá incrementarse a medida que avancemos en el juego, ya que podremos desbloquear algunas escuadras más (y de gran nivel) que permanecerán ocultas (un privilegio del modo misiones...).

Futbol para todos los públicos

Como es norma de la saga, el control nos lo pondrá bastante fácil, la verdad, permitiendo a cualquier usuario, experto o no en juegos de fútbol, trenzar bonitas jugadas con relativa sencillez. Eso sí, dominar todos los movimientos requerirá de más tiempo de dedicación.

Además, el juego también incorpora otra curiosa novedad, y es que en esta ocasión podremos **realizar regates a cámara lenta** para deshacernos de los rivales con mayor comodidad, algo nunca visto con anterioridad en ningún juego de

ESTRELLAS EUROPEAS. El juego tendrá la licencia de la FIFPro, lo que significa que incorporará los nombres reales de los jugadores inscritos en esta asociación. Tranquilos, son casi todos los futbolistas europeos.





Gracias al control, apto para todo tipo de jugador, podremos realizar jugadas fluidas y muy vistosas. Eso sí, lo de ganar partidos requerirá de algo más de práctica...



A pesar de algunos toques arcade, el juego será realista a tope. Arriba tenéis un ejemplo claro, un balón de córner y situaciones "algo tensas" en el área.



¡REGATEARÁS A CÁMARA LENTA!

Una de las novedades más curiosas será la posibilidad de poder ralentizar el juego durante unos instantes. En plena jugada aparecerá un icono con el botón L parpadeando junto al jugador. Si pulsáis el botón rápidamente, la acción se acercará con un zoom espectacular que nos permitirá sortear al rival con sencillez. Un toque manga que rompe con todo.



Los partidos siempre se disputarán bajo una perspectiva lateral, aunque podremos variar tanto la altura como el zoom.



Las repeticiones serán uno de los platos fuertes del juego. Podremos contemplar la jugada desde planos así de chulos.



La Inteligencia de los jugadores y porteros será altísima. Algunos guardametas nos deleitarán con paradones así.



Las animaciones de los jugadores serán fabulosas en todo momento. Pero vibraréis más cuando celebren los goles.

fútbol (¿os imagináis un "tiempo Matrix" en plena jugada?).

A pesar de este toque arcade, **el realismo estará bien presente en cada partido,** gracias en buena parte a las **fenomenales animaciones** que se han trabajado en los jugadores. Nuestros chicos podrán realizar un buen número de acciones, cosas como lanzarse en plancha para rematar un centro desde la banda, o meter golazos de chilena. Y todo presentado con la **solvencia gráfica** que veis en las pantallas, y un toque de ambientación imponente, en el que destacará el detallado modelado de los estadios y jugadores y los comentarios en castellano de Ángel González Uzelay (que pondrá la narración) y Jorge D'Alessandro (que se encargará de las opiniones). Le darán el toque de ambientación que le hace falta a estos juegos. Y eso, que tenemos unas ganas tremendas de echarle el guante al jueguecito, pero habrá que armarse de paciencia hasta Mayo, que es la fecha prevista para que salga.

TENDRÁS QUE ENTRENAR DURO

PRACTICAR ES EL MEJOR CAMINO PARA VENCER. Uno de los modos de juego de "ISS3" nos permitirá practicar todos los aspectos del juego que se nos ocurran: faltas directas, saques de esquina, remates a puerta... En vista de que los jugadores podrán realizar innumerables acciones, pasar por el "training" será una opción indispensable para sacarle partido al juego.



Lobezno paseará sus garras en GameCube

X-MEN 2

El mutante más salvaje de los cómics vivirá su primera aventura en solitario. ¡Y va a ser la caña!

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- ACCIÓN-AVENTURA
- 30 DE ABRIL
- Compañía: ACTIVISION
- Equipo: GENE POOL
- Origen del Juego: EE.UU.
- Jugadores: 1

ADEMÁS SABEMOS QUE...

El guión del juego **no estará basado en la película del mismo nombre que se estrena el 30 de abril.** En el juego se olvidarán de la presencia de los cazadores de Mutantes, para centrarse en la búsqueda de sus orígenes por parte de Lobezno.

ÉXITO TOTAL

El tirón del protagonista y el hecho de coincidir con el estreno de la peli, lo convertirán en un **éxito de ventas.**

LOBEZNO. El alma de la Patrulla X. Su esqueleto de adamantium le permite regenerarse de cualquier herida. Unos poderes que, unidos a su gran agilidad, le convierten en un luchador casi invencible.



A lo largo de los 6 niveles de aventura, deberemos deshacernos de multitud de enemigos, algunos tan monstruosos como éste.



La forma de atacar de los enemigos será en grupos, aunque aquí veis a un valiente a punto de sucumbir a tu patadón.



Lobezno será capaz de realizar una gran cantidad de movimientos, combos y golpes así de alucinantes. ¡Qué tío!



Los decorados estarán muy bien ambientados e incluirán multitud de detalles: efectos de luz, objetos móviles...

Uno de los superhéroes más populares de Marvel Comics, Lobezno, será el protagonista absoluto del ultimísimo juego de acción para GameCube, «X-Men: Wolverine's Revenge». A lo largo de sus **seis niveles de aventura** (que estarán divididos en varios episodios cada uno), pelearemos contra un buen puñado de rivales utilizando todas las habilidades sobrehumanas del protagonista. Un tipo que tan pronto es capaz de **partir de un golpe una barra de metal** con sus poderosas garras de adamantium, como de seguir el rastro a cualquier persona o animal con su agudo olfato o incluso de regenerar su cuerpo de cualquier herida. Pero a pesar de estos poderes, el mutante no lo va a tener fácil: en su camino se interpondrán villanos de la talla de Dientes de Sable, Lady Deathstrike o el temible Magneto, uno de los mutantes más temibles. ¡Menos mal que el Profesor Xavier y los colegas de la Patrulla X le echarán una mano de vez en cuando!

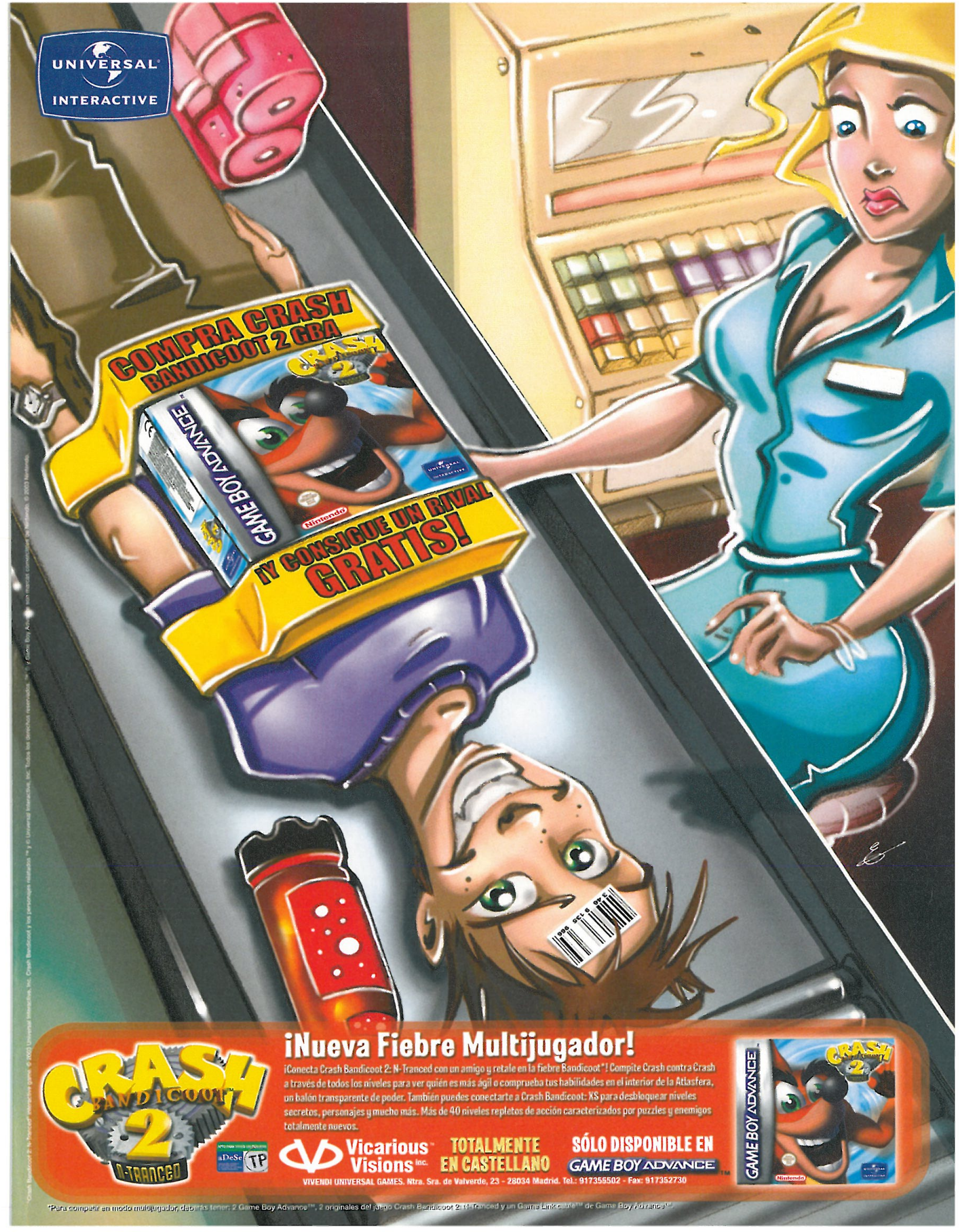
¡Aquí hay de todo!

El **desarrollo del juego promete bastante variedad.** Aparte de repartir "galletones", también tendremos que superar retos de los de aguantar la respiración y avanzar sigilosamente, fases en las que probaremos nuestra agilidad saltadora, y otras cargaditas con puzzles no muy difíciles. Si a esto le añadís el esmerado trabajo a nivel gráfico que muestran las pantallas, y todo el "glamour" de la película, sale un título que debéis seguir de cerca.



UN LOBO MUY ESPECIAL

Lobezno contará con sus poderes mutantes para superar las fases. Su capacidad sensorial hiperdesarrollada le sacará de más de un apuro, al permitirle advertir los peligros ocultos repartidos por los escenarios, como minas o rayos láser. ¡Ah, y no olvidéis sus letales garras y su agilidad!


UNIVERSAL INTERACTIVE
COMPRA CRASH BANDICOOT 2 GBA
¡Y CONSIGUE UN RIVAL GRATIS!
GAME BOY ADVANCE
¡Nueva Fiebre Multijugador!
¡Conecta Crash Bandicoot 2: N-Tranced con un amigo y retale en la fiebre Bandicoot*! Compite Crash contra Crash a través de todos los niveles para ver quién es más ágil o comprueba tus habilidades en el interior de la Atlasfera, un balón transparente de poder. También puedes conectarte a Crash Bandicoot: XS para desbloquear niveles secretos, personajes y mucho más. Más de 40 niveles repletos de acción caracterizados por puzzles y enemigos totalmente nuevos.
CRASH BANDICOOT 2 N-TRANCED
Vicarious Visions inc.
TOTALMENTE EN CASTELLANO
SÓLO DISPONIBLE EN GAME BOY ADVANCE
VIVENDI UNIVERSAL GAMES. Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034 Madrid. Tel.: 917355502 - Fax: 917352730
*Para competir en modo multijugador, deberás tener: 2 Game Boy Advance™, 2 originales del juego Crash Bandicoot 2: N-Tranced y un Game Link cable™ de Game Boy Advance™.



LLEGAN LOS BOMBAZOS

Los 25 mejores juegos que vienen

Eres un privilegiado, chaval. Vas a conocer antes que nadie los juegazos que se preparan para tu GameCube. Gracias a los espías que tenemos en las mejores compañías de juegos, vamos a descubrir los futuros bombazos para CUBE.



TOP DIEZ MÁS ESPERADOS DE ACCIÓN: 1- ENTER THE MATRIX (Infogrames) 2- ALIAS (Acclaim) 3- HITMAN 2 (Eidos) 4- PRODUCT NUMBER 03 (Capcom) 5- THE HULK (Vivendi) 6- MEDAL OF HONOR RISING SUN (EA Games) 7- DEAD PHOENIX (Capcom) 8- I GLADIATOR (Acclaim) 9- X-MEN 2 (Activision) 10- IKARUGA (Infogrames)

JUEGOS DE ACCIÓN

ACCIÓN DE PELÍCULA
ENTER THE MATRIX

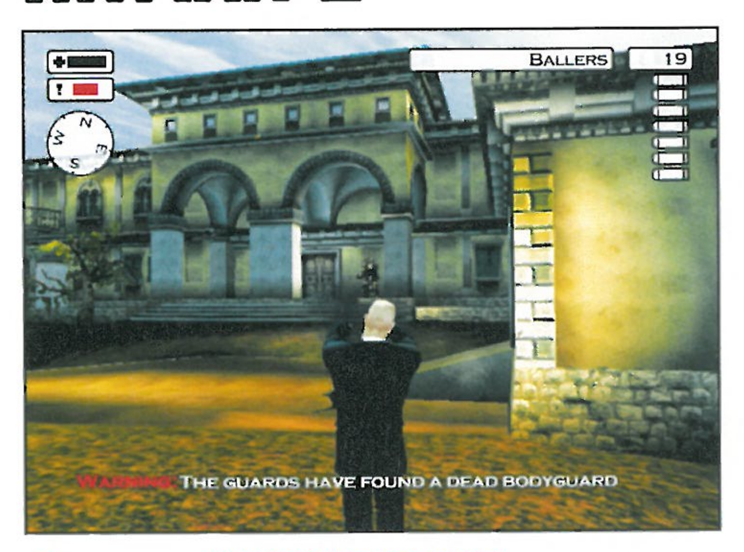


- Compañía: **INFOGRAMES/SHINY**
- Lanzamiento: **FINALES DE MAYO**
- Género: **AVENTURA + ACCIÓN + CONDUCCIÓN**

No estará basado en "Matrix", la original, ni tampoco en "Matrix Reloaded", la nueva entrega, pero en su desarrollo veremos cosas comunes, como los protagonistas: Ghost y Niobe. Ambos protagonizarán una aventura de acción total en la que habrá espacio para fases de conducción y peleas cuerpo a cuerpo.

Qué esperamos: **LA FUERZA Y EL ASPECTO DE UNA PELÍCULA. ¿QUÉ ESPERAR DE UN GUIÓN CREADO POR LOS AUTORES DEL FILME? NOS DAREMOS UN BAÑO DE ALTA TECNOLOGÍA Y ESTÍMULOS GRÁFICOS.**

GANGSTERS A "GO-GO"
HITMAN 2

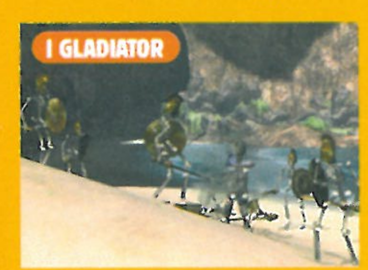


- Compañía: **EIDOS/IO INTERACTIVE**
- Lanzamiento: **ABRIL**
- Género: **ACCIÓN PRIMERA + TERCERA PERSONA**

Un juego de acción con mayúsculas, en el que nos convertimos en asesinos a sueldo dispuestos a aceptar cualquier encargo. Se desarrolla a lo largo de 20 misiones en las que podremos utilizar armas y nuestras mejores dotes de estrategia. Sí, habrá que decidir cómo afrontar cada misión: con sigilo, disfrazados, a lo bruto...

Qué esperamos: **MUY BUENA AMBIENTACIÓN, ESCENARIOS 3D AMPLÍSIMOS, TIROTEOS Y ESCENAS SUBIDITAS DE TONO. UN JUEGO PARA USUARIOS ADULTOS QUE COMPLETARÁ EL CATÁLOGO DE CUBE.**

TRES NUEVAS "BOMBAS" DE RELOJERÍA
CON ÉSTOS, TENDRÁS ACCIÓN GARANTIZADA



- Compañía: **ACCLAIM**
- Lanzamiento: **VERANO**

Espada en mano viajaremos a lugares mitológicos para librar una batalla contra esqueletos y todo tipo de criaturas mitológicas. Te molará ser Simbad el Marino...

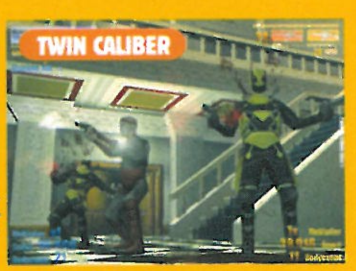
Qué será: **UNA EXPERIENCIA VISUAL Y JUGABLE ÚNICA.**



- Compañía: **CAPCOM**
- Lanzamiento: **PRIMAVERA (JAP.)**

Vanessa Z. Schneider será la nueva heroína de los juegos de acción. Su brazo/rayo láser aniquila robots que da gusto. Lo dirige Shinji Mikami, casi nada.

No os perdáis: **LA ANIMACIÓN DE LA PROTAGONISTA.**



- Compañía: **RAGE**
- Lanzamiento: **SIN FECHA**

Podremos jugar en solitario o compartiendo pantalla (modo cooperativo), en intensos combates contra las fuerzas del mal, monstruos y otros seres.

Lo mejor: **SERÁ COMO PROTAGONIZAR UNA PELÍCULA.**

YA A LA VENTA
LOS MEJORES DE ACCIÓN

1. **S.W. ROGUE SQUADRON** 64,95 € LucasArts
2. **TIME SPLITTERS 2** 59,95 € Eidos
3. **LAS DOS TORRES** 65,95 € Electronic Arts
4. **S.W. JEDI OUTCAST** 69,95 € LucasArts
5. **MEDAL OF HONOR** 64,95 € Electronic Arts



TOP 10 MÁS ESPERADOS DE COCHES: 1- STARSKY & HUTCH (Empire) 2- TRUE CRIME (Activision) 3- DRIVER 3 (Infogrames) 4- KNIGHT RIDER (Davilex) 5- BURNOUT 2 (Acclaim) 6- S.R. SYNDICATE (3DO) 7- WWE CRUSH HOUR (THQ) 8- CRAZY TAXI 3 (Acclaim) 9- DOWNTOWN RUN (Ubi) 10- F-1 CAREER CHALLENGE (EA Sports)

JUEGOS DE COCHES

ESA SERIE DE MODA...
STARSKY & HUTCH

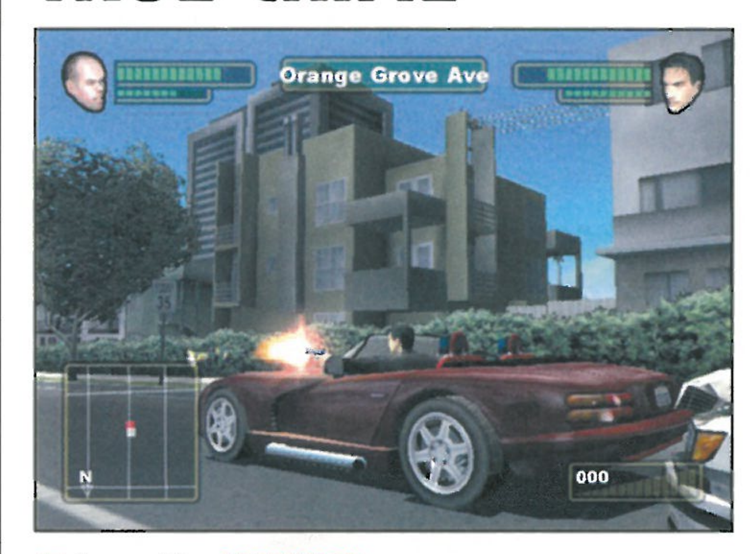


- Compañía: **EMPIRE/MINDS EYE PRODUCTIONS**
- Lanzamiento: **TERCER TRIMESTRE**
- Género: **CONDUCCIÓN + ACCIÓN**

Vuelven los años 70 de la mano de una serie de televisión que rompió moldes. Ese coche rojo de ahí era el más deseado en la época, y los dos policías de pintas modernas, los más atractivos. Podréis descubrirlos en un juego de acción sobre coches, que destilará realismo, escenas atrevidas y caña por un tubo.

- Qué esperamos: **DIECIOCHO EPISODIOS PARA RESOLVER CASOS POLICIALES APASIONANTES. TENDRÉIS PERSECUCIONES, CARRERAS Y UNA CIUDAD ENTERA EN LA QUE HACER QUE SE CUMPLA LA LEY.**

CRIMEN EN LOS ANGELES
TRUE CRIME



- Compañía: **ACTIVISION**
- Lanzamiento: **SEPTIEMBRE**
- Género: **CONDUCCIÓN + COMBATE**

En este juego te vas a recorrer de arriba abajo las calles de Los Angeles, porque aparecerán tal cual son en la realidad. Combinando conducción y acción a pie, deberemos resolver más de 100 misiones que nos exigirán habilidad, puntería y dominio de las artes marciales. Todo, con la presentación de una auténtica película.

- Qué esperamos: **¿TURISMO EN LOS ANGELES? NOS EMPAPAREMOS DE LA CIUDAD, PERO DE TURISMO, NADA. HABRÁ ACCIÓN, COMBATES, Y LA DIFICULTAD DEL JUEGO SE IRÁ ADAPTANDO A NUESTRA PERICIA.**

EL GÉNERO SE HA PUESTO DE MODA, Y SI NO MIRAD ESTO...
TRES JUEGAZOS PARA SACARSE EL CARNÉ

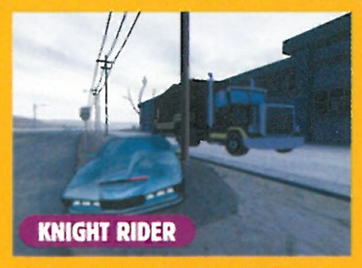


DRIVER 3

- Compañía: **INFOGRAMES**
- Lanzamiento: **SIN FECHA**

En Miami, Estambul y Niza se desarrollará el nuevo "Driver", una apetitosa mezcla de acción y conducción, a pie y al volante, que te atrapará sin remisión.

- Curioso: **LOS COCHES ESTÁN BASADOS EN MODELOS REALES.**



KNIGHT RIDER

- Compañía: **DAVILEX GAMES**
- Lanzamiento: **SIN FECHA**

¿Quién no ha deseado conducir a Kitt, el coche fantástico? Pues pronto tendremos la oportunidad de protagonizar la serie de TV que triunfó en los años 80. ¿Os suena?

- Qué tiene: **10 MISIONES, 15 ESCENARIOS Y UN COCHE GUAY.**



STREET RACING SYNDICATE

- Compañía: **3DO**
- Lanzamiento: **VERANO**

Si te emocionó la peli "A todo Gas", prepárate a subirte a uno de esos coches "tuning" y participar en carreras legales o ilegales por todo el mundo. Atractivo, ¡eh!

- Y además: **OJO A LOS GOLPES, LOS COCHES SE ROMPERÁN...**

¿QUIERES CONDUCIR?
PUES PRUEBA UNO DE ÉSTOS

1. **BURNOUT** 59,95 € Acclaim
2. **007 NIGHTFIRE** 64,95 € Electronic Arts
3. **SMUGGLER'S RUN** 62,95 € Take Two
4. **CRAZY TAXI** 59,95 € Acclaim
5. **WRECKLESS** 64,95 € Activision



TOP 10 MÁS ESPERADOS DE AVENTURAS: 1- ZELDA WIND WAKER (Nintendo) 2- WARIO WORLD (Nintendo) 3- SPLINTER CELL (Ubi) 4- HARVEST MOON (Nintendo) 5- COMUNIDAD DEL ANILLO (Vivendi) 6- C.S.I. (Ubi) 7- THE HOBBIT (Sierra) 8- DRAGONS LAIR 3D (Empire) 9- TAK (THQ) 10- GALLEON (Virgin)

WARIO PIDE MÁS
WARIO WORLD

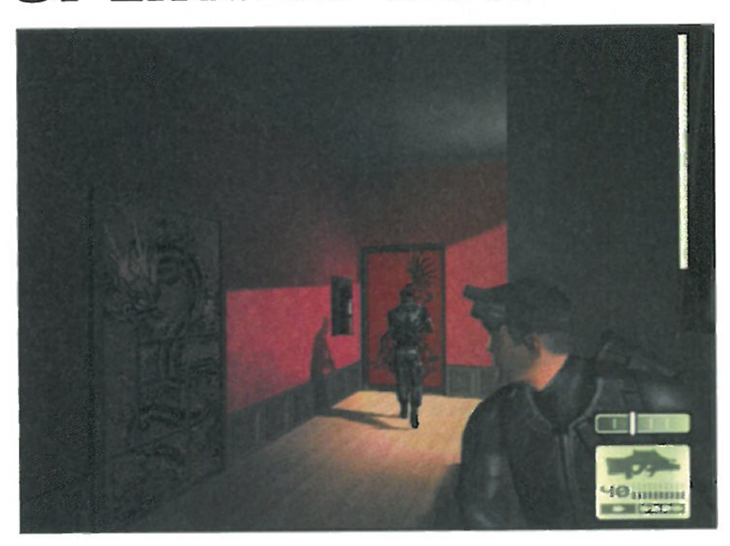


- Compañía: **NINTENDO/HAL**
- Lanzamiento: **JUNIO**
- Género: **AVENTURA + ACCIÓN 3D**

Los juegos de Wario en Game Boy son todos de avance lateral, con muchas plataformas, ¿cambiará mucho éste el esquema? Sólo pon eso mismo en tres dimensiones y tendrás un juego diferente, rápido y cañero pero con dosis de aventura. Eso sí, los escenarios notarán mucho más el cambio. Y tú lo agradecerás.

- Qué esperamos: **EN LA MANSIÓN DE WARIO NOS AGUARDAN UN MONTÓN DE SORPRESAS, COMO UN NUEVO TIPO DE PLATAFORMAS QUE VAN A DAR MUCHO JUEGO, Y SITUACIONES MUY ORIGINALES.**

¡CUÁNTA EXPECTACIÓN!
SPLINTER CELL



- Compañía: **UBI SOFT**
- Lanzamiento: **JUNIO**
- Género: **INFILTRACIÓN + ESPIONAJE**

Exhibirá la fórmula de moda entre los jugones. Un héroe espía, que se lleva, localizaciones sofisticadas en plan embajadas o fábricas de armas en lugares exóticos, y misiones que requieren actuar con sigilo y cautela, aunque cuando la cosa se ponga chunga podréis usar las armas reglamentarias. ¿Veis? De moda.

- Qué esperamos: **TENDRÁ UN NIVEL MÁS QUE LA VERSIÓN X-BOX, Y 30 MINUTOS DE SECUENCIAS CINEMÁTICAS. EL ESTILO DE JUEGO LO VA A CONVERTIR EN UN CAMPEÓN DE LAS LISTAS DE VENTAS.**

TRES AVENTURAS PARA SOÑAR DESPIERTO
¡SE TE VAN A PONER LOS OJOS COMO PLATOS!


COMUNIDAD DEL ANILLO

- Compañía: **VIVENDI**
- Lanzamiento: **JUNIO**

La primera entrega de "El Señor de los Anillos" nos pondrá ante una aventura de rol, en la que nos convertiremos en los carismáticos protagonistas del libro de Tolkien.

- Qué pasa: **¡CUÁNTO SE ESTÁ HACIENDO DE ROGAR!**



HARVEST MOON

- Compañía: **UBI SOFT**
- Lanzamiento: **OCTUBRE**

¿Te ves de granjero? Pues en este juego crecerás como tal, tomando decisiones, casándote, teniendo hijos y viviendo hasta 6 historias diferentes. ¡Qué divertido!

- Para quién: **PARA FOROFOS DE LOS BUENOS JUEGOS DE ROL.**



C.S.I.

- Compañía: **UBI SOFT**
- Lanzamiento: **VERANO**

Resuelve cinco escenas de crimen en la serie de moda en la tele. Controlarás a los agentes más cualificados y los gadgets más avanzados. Un buen reto.

- Lo mejor: **¡JUGAREMOS CON LA SERIE QUE ESTÁ DE MODA!**

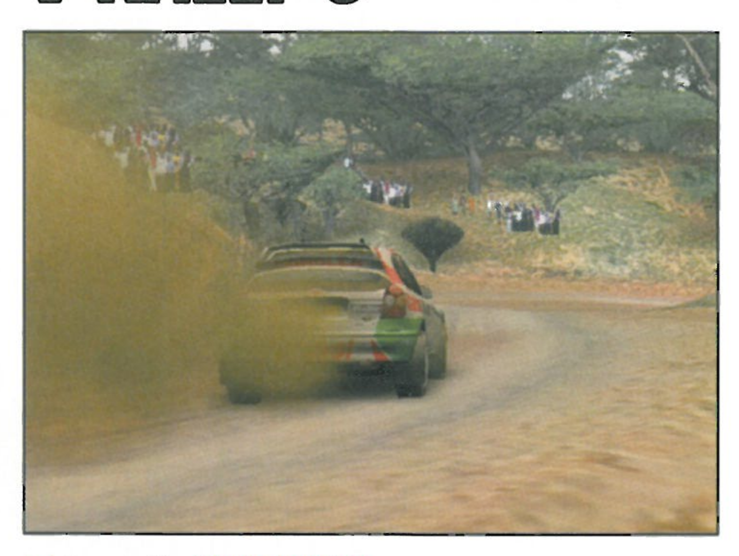
¡¡ESTÁN A LA VENTA!!
LAS GRANDES AVENTURAS

1. **MARIO SUNSHINE** 44,95 € Nintendo
2. **STARFOX ADVENTURES** 44,95 € Nintendo
3. **RAYMAN 3** 59,95 € Ubi Soft
4. **HARRY POTTER 2** 64,95 € Electronic Arts
5. **VEXX** 59,95 € Acclaim



TOP 10 MÁS ESPERADOS DE VELOCIDAD: 1- MARIO KART GC (Nintendo) 2- F-ZERO GC (Nintendo) 3- V-RALLY 3 (Infogrames) 4- COLIN MCRAE (Codemasters) 5- WORLD RACING (TDK) 6- LOTUS CHALLENGE (Xicat) 7- LAMBORGHINI (Rage) 8- SPEED KINGS (Acclaim) 9- TUBE SLIDER (NEC) 10- SHOX (EA)

POR FIN UN GRAN RALLY
V-RALLY 3



- Compañía: **INFOGRAMES**
- Lanzamiento: **VERANO**
- Género: **CONDUCCIÓN + COMPETICIÓN**

Una simulación difícil y un apartado técnico soberbio serán las claves del rally definitivo (eso esperamos) para nuestra consola. Al volante de las mejores máquinas tendremos que demostrar pericia y paciencia, mientras disfrutamos de polígonos en cantidad (15.000 por coche) y escenarios reales y de lujo.

■ Qué esperamos: **QUE SUPERE TODO LO QUE HEMOS VISTO, DESDE "PRO RALLY" A "RALLY CHAMP.", QUE NOS DEJE UN INMEJORABLE SABOR DE BOCA, Y QUE TENGAMOS RALLY PARA MUCHO TIEMPO.**

A MÁS DE MIL POR HORA
F-ZERO GC



- Compañía: **NINTENDO/SEGA**
- Lanzamiento: **MAYO (JAPÓN)**
- Género: **HABILIDAD + PERICIA**

Los prestigiosos programadores de Amusement Vision preparan una doble entrega de "F-Zero". Una será para GameCube, y la otra para la recreativa Triforce, y ambas serán interconectables. En las dos disfrutaremos de una sensación de velocidad sin par y de unos escenarios creados con imaginación y mucha técnica.

■ Qué esperamos: **UN JUEGO DE VELOCIDAD A LA ALTURA DE LOS NUEVOS TIEMPOS. RÁPIDO, VERTIGINOSO, CONTROLABLE Y DIVERTIDO. Y ENCIMA INTERCONECTABLE CON LA VERSIÓN ARCADE TRIFORCE.**

TRES JUEGOS PARA DEJAR EL PIE EN EL ACELERADOR
EN "60 SEGUNDOS", TE PONDRÁS "A TODO GAS"



LOTUS

- Compañía: **XICAT**
- Lanzamiento: **SIN FECHA**

Mezcla de coches Fórmula 1 y deportivos puros, una completa experiencia conduciendo todos los modelos de la carrocería británica. Sí, sí, muy real.

■ Al loro con: **UN NUEVO SISTEMA DE CONTROL REVOLUCIONARIO.**



WORLD RACING

- Compañía: **TDK**
- Lanzamiento: **VERANO**

El poderío de la marca alemana Mercedes se dejará notar en un simulador de conducción hecho a su medida. Inmejorable aspecto de los coches y buenos detalles.

■ Lo que mola: **CONDUCIR TODOS LOS MERCEDES DEL MUNDO.**



LAMBORGHINI

- Compañía: **RAGE**
- Lanzamiento: **OTOÑO**

¿Y quién no ha soñado con pilotar una de estas máquinas? Pues aquí están el Miura, el 350, el Countach... Todos reales y con carrocería a prueba de golpes...

■ Qué rápido: **LA SENSACIÓN DE VELOCIDAD SERÁ TREMENDA.**

¡PARA DESPEINARSE!
ASÍ ESTÁ EL PODIO VELOZ

1. **NEED FOR SPEED 2 H.P.** 64,95 € Electronic Arts
2. **F-1 2002** 64,95 € Electronic Arts
3. **EXTREME G3** 59,95 € Acclaim
4. **DAKAR 2** 59,95 € Acclaim
5. **PRO RALLY 2002** 59,95 € Ubi Soft



TOP 10 MÁS ESPERADOS DE TERROR: 1- RESIDENT EVIL 4 (Capcom) 2- RESIDENT EVIL 3 (Capcom) 3- RESIDENT EVIL 2 (Capcom) 4- KILLER 7 (Capcom) 5- RE: CODE VERONICA (Capcom) 6- NIGHTMARE CREATURES 3 (Ubi) 7- XIII (Ubi) 8- GHOST MASTER (Empire) 9- DUNGEONS & DRAGONS (Infogrames) 10- LOST KINGDOMS II (THQ)

CARGA EXTRA DE ACCIÓN
RESIDENT EVIL 3



- Compañía: **CAPCOM**
- Lanzamiento: **MAYO**
- Género: **AVENTURA + COMBATE + TERROR**

Podréis convertiros en Jill Valentine y recorrer las peligrosas calles de Raccoon City armados con la parafernalia típica de la serie Resident. Esta entrega mete más caña que las otras, y así os las veréis rodeados de zombies y mala gente a cada paso que deis. El aspecto será fiel al de PSX, con algunos retoques gráficos.

■ Qué esperamos: **LA ENTREGA CON MÁS ACCIÓN DE LA SERIE. TODO EL RATO PENDIENTES DE LOS ZOMBIES, CON EL RIFLE BIEN CARGADO, BAJO LA AMENAZA DE CONVERTIRNOS EN UNO DE ELLOS.**

¡¡POLÍGONOS PARA TODOS!!
RESIDENT EVIL 4



- Compañía: **CAPCOM**
- Lanzamiento: **FINALES 2003**
- Género: **AVENTURA + TERROR**

La entrega número 4 estrenará un motor con entorno 3D poligonal. No sólo será más espectacular a nivel gráfico, sino que además potenciará la aventura, al permitirnos rotar la perspectiva todo lo que queramos y no dejar un solo rincón sin explorar. ¿Listos para viajar hasta el mismísimo corazón de Umbrella?

■ Qué esperamos: **ES LA ENTREGA MÁS BUSCADA. SU NUEVO MOTOR DE JUEGO VA A PONER LOS DIENTES MUY LARGOS A LOS FANS DE RESIDENT QUE NO TENGAN CUBE. SI ES QUE QUEDA ALGUNO...**

CON ÉSTOS, VAS A PASAR MUCHO MIEDO
AQUÍ LLEGAN TRES NUEVAS PESADILLAS



- Compañía: **CAPCOM**
- Lanzamiento: **MAYO**

Leon Kennedy y Claire Redfield intentarán llegar al meollo de los experimentos de Umbrella. Será una conversión fiel al original diseñado para PlayStation.

■ Una ventaja: **PODRÍA SALIR A UN PRECIO MUY REDUCIDO.**



- Compañía: **UBI SOFT**
- Lanzamiento: **FINAL DE AÑO**

La aventura de Ubi combina la estética más moderna (ya veis el estilo de dibujo) con un guión que nos va a mantener en tensión desde que nos sentemos.

■ Mola: **LA MEZCLA DE GÉNEROS, ACCIÓN, EXPLORA, COMBATE...**



- Compañía: **CAPCOM**
- Lanzamiento: **SIN FECHA**

Harman Smith es un asesino a sueldo, capaz de adoptar siete personalidades diferentes. Pruébalas todas en un aventura de poner los pelos de punta.

■ Lo más sugerente: **SU LOOK DE "CARTOON" ES TOTAL.**

¡PÁSALO DE MIEDO!
LOS MEJORES DE "HORROR"

1. **RESIDENT EVIL ZERO** 65,95 € Capcom
2. **RESIDENT EVIL** 64,95 € Capcom
3. **ETERNAL DARKNESS** 44,95 € Nintendo
4. **LUIGI'S MANSION** 44,95 € Nintendo
5. **SCOOBY DOO** 64,95 € THQ

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **RETRO STUDIOS**
- Tipo de juego: **AVENTURA**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Edad: **MAYORES DE 13 AÑOS**

- Tarjeta de memoria: **2 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **SÍ**
- Número de jugadores: **1**

- Fases: **5 ZONAS ENORMES**
- Extras: **5 ARMAS DISTINTAS**
- Duración: **40 HORAS DE JUEGO**

- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **21 DE MARZO**

¿Aún no tienes GameCube?

METROID PRIME

¡Quieto! ¡Para! Ha llegado el momento que esperabas. Aquí tienes el mejor juego creado para una consola.

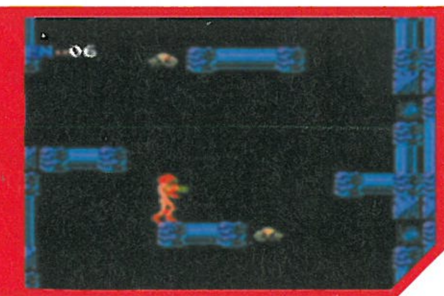
Vaya juegazo se ha marcado el equipo de Retro Studios en colaboración con Nintendo. Y eso que «Metroid Prime» ha sido su primer proyecto para Cube. ¡Pues menos mal! Es que estos genios de los videojuegos han logrado recrear en unas **3D gloriosas** todos los ingredientes que siempre han caracterizado a esta mítica saga de aventuras. A saber: un descomunal mapeado -dividido en varias zonas- que debemos explorar a fondo; cientos de criaturas diferentes a las que eliminar (gigantescos jefes finales incluidos); secciones de plataformas; una ambientación digna de las mejores películas de ciencia-ficción; y docenas de puzzles que resolver. El resultado de la mezcla es un **desarrollo del juego variadísimo,** con unos niveles de diversión por las nubes. Pero no acaba ahí la historia, pues además toda la aventura se desarrolla bajo una **perspectiva en primera persona,** lo que nos regala un grado de realismo nunca visto en esta saga. Y que todavía haya gente presumiendo por ahí de su PS2. ¡Que te digan cuándo van a tener algo así!

El brazo del poder

Samus Aran es nuestra protagonista. Una **famosa cazarrecompensas que viste un formidable traje.** Bueno, sea o no bonito, dentro lleva un buen puñado de armas y otras habilidades para superar cualquier obstáculo: enemigos de todo tipo, precipicios, habitaciones a oscuras.... **Su mejor "aliado" es el blaster** que va instalado en el brazo derecho. Le permite utilizar hasta **cuatro tipos de disparos diferentes** (de fuego, hielo, electricidad y fuerza) o lanzar misiles teledirigidos. Pero la habilidad más curiosa (y realmente útil) de Samus Aran es la opción de **transformarse en una bola metálica.** Cuando sucede, la cámara pasa a tercera ▶

UNA CONEXIÓN CON MUCHO JUGO

Por si no tuviera ya suficientes alicientes, «Metroid Prime» aún guarda uno más: la conexión a «Metroid Fusion» de GBA para obtener suculentas ventajas. Si completáis la aventura de GC, podréis desbloquear el clásico «Metroid» de NES. Al acabar el de GBA, jugaréis con traje nuevo.





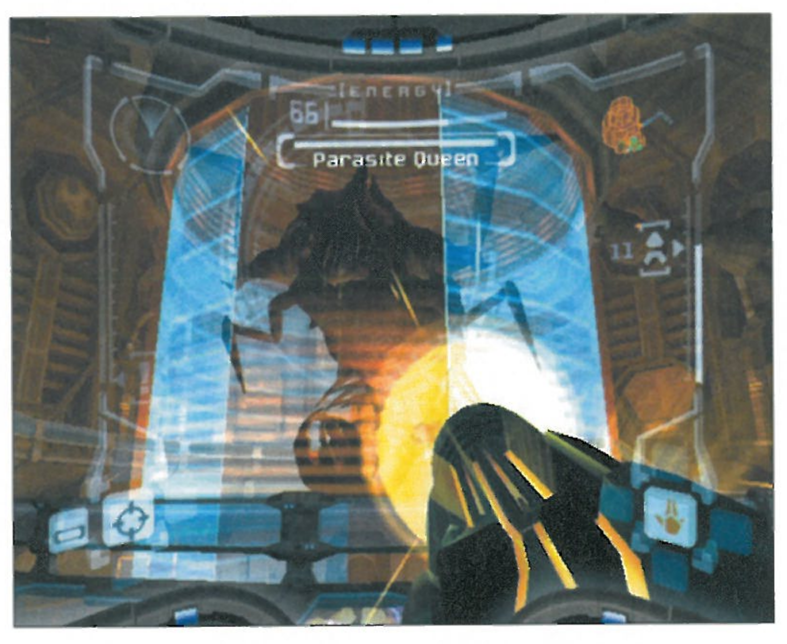
La calidad técnica de «Metroid Prime» no tiene parangón. Es una clara demostración de lo que es capaz de hacer tu adorada GameCube. ¡Qué graficazos, Dios mío!



Los jefes finales a los que hay que enfrentarse nos pondrán las cosas bastante difíciles. Hay que descubrir sus puntos débiles cuanto antes para hacerles pupa.



Los efectos gráficos de «Metroid Prime» son alucinantes y muy numerosos.



GRAFICAZOS La nueva aventura de Nintendo os dejará boquiabiertos por el excelente nivel técnico que ofrece. Es el juego que más ha exprimido el hardware de GameCube.



Si os fijáis con atención en la pantalla, veréis que aparecen unos preciosos ojo azules. Sí, son los de Samus, que se reflejan en su visor a causa de la luz. ¡Vaya detallazo!



En nuestra querida nave podemos recuperar energía y munición.



Estas bolas de diferentes colores nos sirven para recuperar algo de vida.

¡ALTO O DISPARO!

Samus cuenta con cuatro tipos de disparo integrados en su "blaster". Aquí los tenéis, con sus mejores usos.



El de hielo nos permite congelar a muchos rivales.



Las descargas eléctricas son vistosas y contundentes.



El blaster de fuerza es el más rápido de los cuatro...



... pero el rayo de fuego es el más potente y efectivo.



Este es el templo donde tenemos que llevar los doce artefactos Chozo que encontraremos diseminados por los decorados. ¡No dejéis ninguno sin recoger!



Si os molestan los indicadores que aparecen en pantalla (misiles que aún nos quedan, un pequeño mapa...), podéis quitarlos desde el menú de opciones.



Estas puertas hexagonales de distintos colores separan cada una de las estancias del planeta Tallon IV. Para abrir, debemos dispararlas con el arma adecuada.



El excelente control (eficaz y sencillo) que se ha diseñado para el juego nos permite enfrentarnos a múltiples rivales a la vez y salir victoriosos. Mejor, imposible.

EXTRAS OCULTOS

Si exploráis a fondo cada rincón del planeta Tallon IV, desbloquearéis galerías de imágenes y otras sorpresas.





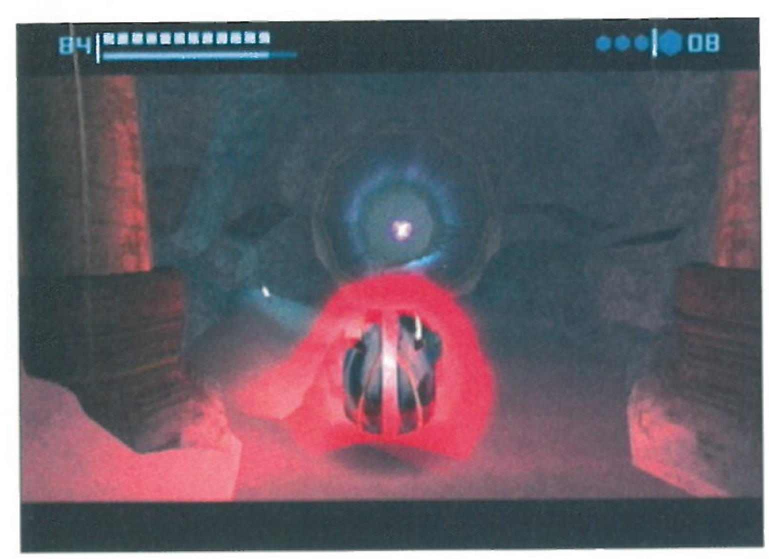
persona y la chica puede penetrar por pequeños huecos del escenario. Lo que también le sirve para dejar a su espalda bombas de considerable poder devastador. Todas estas acciones se llevan a cabo con gran facilidad, merced a un **control que, si bien requiere algo de práctica,** acaba por convencerte de tal forma, que para nosotros ya es uno de los mejores jamás diseñados para este tipo de juegos.

Explora que te explora

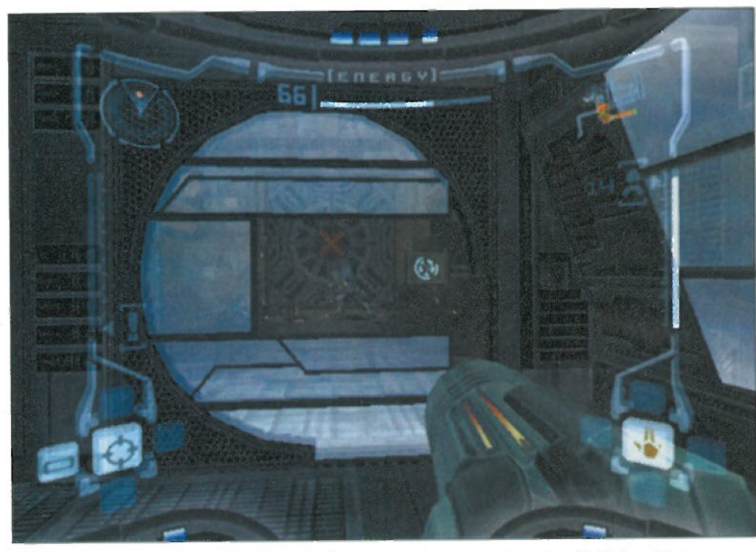
Investigar a fondo los decorados es nuestra principal tarea en esta aventura, más allá de aniquilar todos los bichos que veamos. Y debemos hacerlo a conciencia, lo de explorar, para encontrar nuevos ítems, hallar la solución a un puzzle o localizar la salida de una determinada zona. Para facilitarnos la tarea contamos con **cuatro tipos de visores:** combate, rastreo, rayos-X y térmico, que están optimizados para realizar funciones específicas. Por ejemplo, el visor de combate permite fijar de forma automática a los enemigos, girar alrededor de ellos y apuntar con mayor precisión, mientras que el de rastreo nos facilita información de los objetos y criaturas que se encuentren dentro de nuestro campo de visión. Mediante este rastreo no sólo descubrimos datos sobre cada criaturas o lo ocurrido en una zona, también obtenemos información imprescindible para avanzar.

Gráficos de locura

¿Habéis visto la nota que le hemos dado en gráficos? Sí, y sin duda el juego se lo merece. Las pantallas que acompañan a este texto no logran hacer justicia al espectáculo que supone contemplar «Metroid Prime» en movimiento. Todo lo que aparece en pantalla está definido al máximo, las animaciones de los personajes son perfectas y el detalle de los escenarios es flipante. Pero lo que realmente marca la diferencia con los demás juegos es la **cantidad de efectos gráficos de nueva generación** que presenta el potente motor del juego: miles de **reflejos y transparencias, efectos de luces dinámicos** de impecable factura, gotas de lluvia salpicando la pantalla, y así podríamos tirarnos horas.
Las mismas que necesitaréis para **completar la aventura: más de veinte garantizadas,** aunque si queréis completar el 100% y conseguir todos los extras ocultos, esa cifra puede doblarse. Todas estas virtudes hacen de «Metroid Prime» el mejor juego disponible en estos momentos para Cube, y uno de los mejores de la historia. ¿Todavía no te has comprado la tuya?



Convertirse en bola es una de las habilidades más útiles que posee Samus. Así puede penetrar por pequeños huecos de los escenarios, poner potentes bombas...



La ambientación que envuelve toda la aventura es espectacular. Está tan bien conseguida que os parecerá estar ante una genial película de ciencia-ficción.

EXPLORA CON VENTAJA

Para explorar con mayor facilidad los decorados y dar su merecido a los numerosos enemigos de Tallon IV, Samus cuenta con un buen abanico de visores. Con ellos puede escanear los escenarios para obtener información de los objetos que le rodean, utilizar la visión térmica (como se ve en la pantalla) o de rayos X para localizar a cualquier adversario, por muy escondido que esté. ¡Así ya podrás, querida Samus!





ETERNO «Metroid Prime» os mantendrá pegados a vuestras teles un mínimo de 25 horas, que pueden doblarse si os animáis a completar el 100% de la aventura y descubrir todos sus secretos y extras.



Los elevadores separan las cinco grandes (¡enormes!) zonas del juego.



En este menú podemos examinar el inventario de Samus y otras opciones.

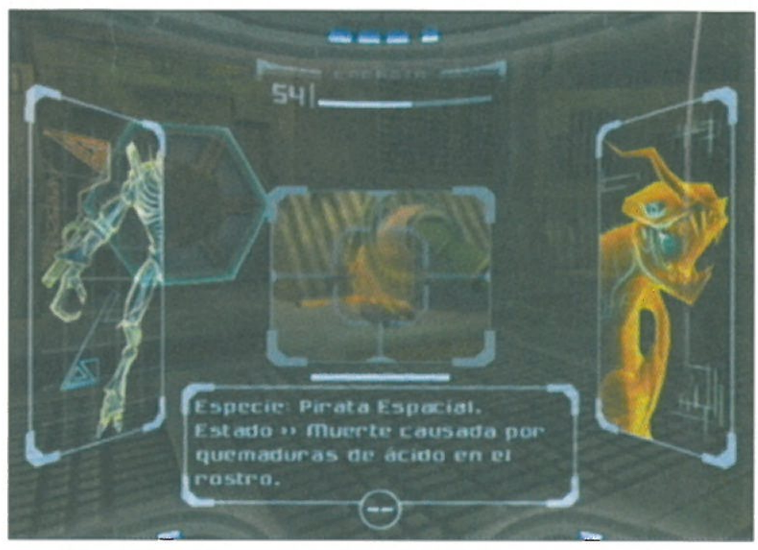


Si no andamos con cuidado por el planeta, los enemigos son capaces de darnos una lección. Y es que su inteligencia artificial es realmente avanzada.



En Phendrana, una zona que permanece helada, tenemos que abusar del "blaster" de fuego. Sus habitantes no nos durarán ni dos disparos, como éste de aquí arriba.


Algunos de los enemigos llevan incorporados jet-packs a sus espaldas, por lo que pueden volar por los decorados mientras nos disparan. Y es difícil acertarles.



Con el escáner de Samus podemos obtener información de todos los objetos y seres vivos (y muertos) que pueblan los decorados. Como veis, todo está en castellano.


Estas cajas metálicas esconden munición, energía y otros objetos útiles. Destrozadlas en cuanto las veáis.


En esta especie de cilindros de luz podemos salvar nuestro avance cuando queramos. Y recuperar fuerzas.


Para destruir a determinados enemigos hay que acertarles en su punto débil. ¡El de éste es la cabeza!

¡¡ENTREVISTA EN EXCLUSIVA!!

CÓMO SE HIZO...

SECRETOS, CURIOSIDADES Y EXTRAS DE

¡Lo que faltaba! Hablamos en exclusiva con los autores del juego y, como somos así de curiosos, les sacamos muchas cosas interesantes sobre Metroid.

Desde Madrid, sin movernos de casa, hablamos con Austin (Tejas), donde trabaja Retro Studios, y simultáneamente con Tokio (Japón), donde se encontraba Miyamoto. Cosas de la tecnología, y ventajas de la revista oficial, claro.

Nintendo Acción: ¿Por qué se decidieron por la perspectiva subjetiva en plan "shooter"?
Retro Studios: Para que el jugador tenga una total sensación de "vivir" la aventura, de que está bajo la piel de Samus; por eso, a pesar de que lo pueda parecer, no pensamos que M.P. sea un shooter subjetivo, pues está mucho más centrado en la exploración y en otros elementos aventureros que en la acción o los combates, al igual que sucede con el Metroid original. Es una aventura en primera persona, por encima de un "shooter" en primera persona.

N.A.: ¿Y por qué el paso de las 2D a las 3D?, ¿no se pierde el espíritu del título original?
R.S.: Al principio nos planteamos cuáles son los elementos que hacían que Metroid fuera Metroid y los dos más importantes que nos salieron fueron el factor de "exploración" y la personalidad de su protagonista: Ambos daban el alma a Metroid, sin tener tanta importancia el hecho de que el mundo estuviera en 2D o en 3D. Y la tecnología de GameCube nos decidió definitivamente por las 3D.

N.A.: El diseño de los niveles es excelente; ¿cuánto tiempo tardaron en concebir Tallon IV?
R.S.: El diseño del inmenso mundo ha sido lo más duro y largo de todo el proceso creativo del juego. Cada sala ha tenido un desarrollo de semanas y hasta meses, ¡y son cientos de ellas!

N.A.: El control del juego es genial. ¿En qué medida ha influido en él el mando de control de GameCube?
Miyamoto: El control en M.P. está muy bien adaptado al mando de control de GameCube, si bien casi podemos decir que la adaptación ha sido al revés: cuando estábamos diseñando el mando de control para la consola, estábamos pensando en facilitar lo



Los efectos de luz dinámicos del juego son de lo mejorcito que hemos visto hasta ahora. MIrad la imagen, son flipantes.



Aunque lo principal es la exploración, en algunas ocasiones también tenemos que superar secciones plataformeras.

¿AÚN LO PENSÁIS?
La aventura de Samus es una obra de arte, un imprescindible que no debe faltar en vuestra colección. ¡A por él!



A estos enemigos sólo podemos eliminarles con descargas eléctricas.



Samus irá cambiando de aspecto según avance la aventura. Aquí la tenéis con su primera armadura, pero luego conseguirá unas cuantas nuevas más atractivas.

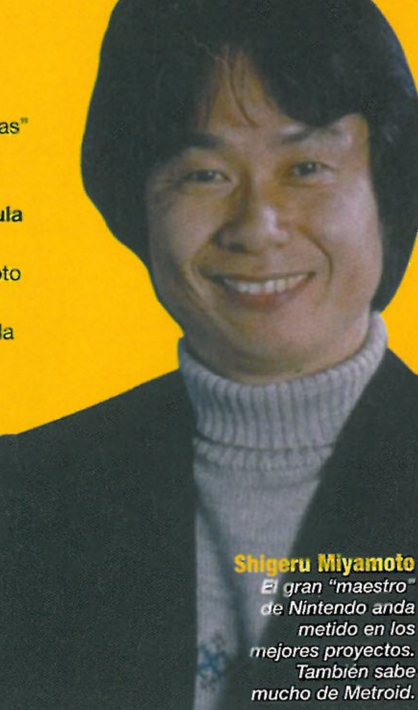
«METROID PRIME»

más posible el control de futuros juegos como el nuevo Zelda, o el propio Metroid, título que en ese momento ya estaba en pleno desarrollado. Y tuvimos muy en cuenta la opinión de Retro Studios a la hora de ver qué características incluir en el mando. Esto hace que el control de M.P. sea tan "natural", tan sencillo, a pesar de su complejidad.

N.A.: Y en cuanto a un modo multi, ¿no se plantearon en ningún momento incluirlo?
R.S.: Desde el principio hemos considerado todas las posibilidades, y también la de un modo multiplayer, pero preferimos poner todo nuestro esfuerzo en el desarrollo de un modo aventura/historia individual genial y no perder parte de nuestras "fuerzas" en otro modo que no fuera ese.

N.A.: Hay rumores de una película de Metroid...
Nintendo: Sí, y el Señor Miyamoto va a ser el actor principal... ¡Es broma! Ahora en serio, aún no nada hay concreto.

N.A.: ¿Están trabajando en este momento en una secuela de Metroid Prime?
R.S.: Por ahora estamos centrados en la conversión japonesa del juego y es demasiado pronto para hablar de una secuela para Metroid Prime.



Shigeru Miyamoto
El gran "maestro" de Nintendo anda metido en los mejores proyectos. También sabe mucho de Metroid.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 99
▲ Los mejores que se han visto en cualquier consola. Con eso está todo dicho.
▼ El aspecto de algunas (contadísimas) texturas.

SONIDO 95
▲ La ambientación de los escenarios es magnífica. Montones de efectos sonoros.
▼ No hay voces en castellano.

JUGABILIDAD 99
▲ El desarrollo del juego mezcla tantos géneros que resulta absolutamente irresistible.
▼ Al principio hay que coger el aire a los controles.

DURACIÓN 97
▲ Si queréis completar el 100%, echadle unas 45 horas de vida al juego o más...
▼ Bueeeno, no hay modo multijugador...

TOTAL 99

▲ **Absolutamente todo:** gráficos, control, duración...

▼ Pues, así de primeras no se nos ocurre nada. **Quizá... no tener una GameCube** para disfrutarlo.

VALORACIÓN



UNA NUEVA OBRA MAESTRA PARA GC
«Metroid Prime» se convierte, por su absorbente mecánica de juego y sublime nivel técnico, en uno de los mejores juegos jamás programados. Si os gustan los videojuegos y tenéis una GC, comprad esta auténtica joya. Y si todavía no tenéis la consola, haceos con todo juntito en el Metroid Pak.

EL RANKING

1. **Metroid Prime**

La aventura de Nintendo no tiene rival. No es sólo que no haya otro título de la misma filosofía, es que su desarrollo y nivel técnico lo convierten en imbatible. Sólo Mario y «Starfox Adventures» le harían algo de sombra.



¡AQUÍ LLEGA EL GRAN CONCURSO DEL SIGLO!

Para celebrar el lanzamiento de «Metroid Prime», Nintendo España y tu revista Nintendo Acción te han preparado un concurso para caerse de espaldas...

¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!

¡Envía un SMS desde tu móvil y gana uno de los premios que sorteamos!

¡¡Una GameCube firmada por Miyamoto!!

1 ¡¡alucinante regalo exclusivo!!



Nintendo GameCube FIRMADA POR MIYAMOTO + Game Boy Advance SP + Metroid Fusion + Metroid Prime + Cable GC-GBA

10 ¡¡packs flipantes para GC y GBA!!



Metroid Prime + Metroid Fusion + Cable GC-GBA

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un **mensaje de texto al número 5300** desde tu móvil poniendo la **palabra: nt125prime**

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de abril de 2003.











FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: **SEGA**
- Desarrollador: **SONIC TEAM**
- Tipo de juego: **RPG**
- Idioma: **TEXTO CASTELLANO**
- Edad: **MAYORES DE 13 AÑOS**

- Tarj. de memoria: **14 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **NO**
- Número de jugadores: **1-4**

- Personajes: **CREA EL TUYO ENTRE 12 TIPOS DIFERENTES**
- Extras: **PRIMER JUEGO ONLINE**

- Precio: **54,95 €** (Conexión: **8,95 € MENSUALES**)
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

El juego de rol "online" llega a GameCube

PHANTASY STAR ONLINE

¿Listo para jugar a Rol con amigos de todo el mundo? Pues conecta tu Cube y prepárate para la experiencia "online".

A partir de ahora, lo de **"jugar a la consola con amigos"** va a ser muy distinto a lo que hemos estado acostumbrados. ¿Que por qué? Pues porque con este RPG tan especial, estrenamos la **conexión online de GameCube** y eso significa compartir partida con amigos... **¡de todas partes del mundo!**

Conozcamos algo de historia sobre el juego. «Phantasy Star Online» ha sido diseñado por el equipo que creó a Sonic, la mascota de Sega. Es el **primer y único juego de rol** que se ha disfrutado **online** a través de una consola (Sega Dreamcast). Para su puesta de largo en Nintendo, ha sido **"reelaborado"** y aderezado con un buen número de novedades y un episodio de estreno (el "Episode II") con los que vamos a experimentar un más que interesante acercamiento al **juego online.** ¿Estás preparado?

¿Y de qué va el juego...?

Vayamos por partes: "PSO" nos presenta un **argumento futurista** en el que lo primero que tenemos que hacer es **crear un personaje,** que formará parte de una expedición encaminada a explorar el planeta **Ragol.** Debemos investigar unos fenómenos extraños que están sucediendo allí, como que sus animales, hasta hace poco pacíficos, se hayan vuelto agresivos y ataquen a todo el mundo. Nuestro trabajo pasa por **explorar e ir realizando** ▶

UNO PARA TODOS...

...y todos contra las bestias de Ragol, que son duras de pelar. "Phantasy Star Online" es, ante todo, un juego de colaboración de varios jugadores; y pensando quizás en los que no se puedan conectar online, también permite jugar a cuatro jugadores con la pantalla partida. Y además ofrece modos de batalla, desafíos, etc...





Ante bestias tan grandes y peligrosas como ésta, siempre es mejor guardar las distancias. Claro, que si disponemos de un pedazo de rifle como el que podéis ver...



Cada tipo de personaje está especializado en una manera de combate, en el cuerpo a cuerpo, las armas de fuego, o las magias. Éste es "mago", pero le falta experiencia.



Dependiendo de nuestra fuerza y del arma, el daño de ataque variará.



COLABORACIÓN Todas las misiones del juego podemos llevarlas a cabo en solitario, pero son mucho más divertidas si trabajamos en equipo con otros jugadores.



Los escenarios del planeta Ragol están diseñados con gran cantidad de detalles y son la mar de bonitos, además de bastante laberínticos. Menos mal que llevamos un mapa.



Muchas puertas de Ragol no se abren si no acabamos con todas las bestias.



Algunos enemigos provocan cambios en el estado, como éstos, que envenenan.

CONÉCTATE ONLINE

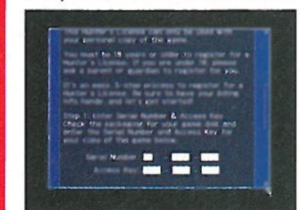
"Phantasy Star Online" es el primer juego online en GC y puedes conectarte vía módem de 56k, o con banda ancha.



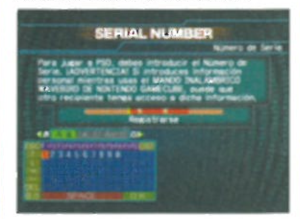
Primero, hay que configurar la consola para la conexión online.



Luego, en la web, hay que comprar una licencia de Hunter.



Para comprarla, nos piden el número de serie del disco.



Y ya con la licencia, podemos registrarnos... ¡y a jugar!





En la nave Pioneer 2 podemos comprar armas, escudos y muchas otras cosas.

ESTRENO El episodio II es un juego nuevo, que ha sido diseñado en exclusiva para la versión de GC. Una continuación de la historia iniciada en el Episodio I.

CREA TU "OTRO YO"



Hay doce "subclases" distintas de personajes y cada una tiene unas capacidades de ataque, defensa, poder mágico, etc...







El modo multijugador para cuatro mandos es mucho más divertido que hacerte tu solo la aventura. Además, el juego se sigue a la perfección, y la duración sube muchos puntos.

▶ **una serie de misiones** cada vez más complejas en los enormes escenarios del planeta Ragol. Todo es como en un juego de rol, con **combates en tiempo real,** en el que además nos vamos encontrando con **armas y otros objetos** y van creciendo la experiencia, fuerza, poder defensivo, etc., **de nuestro personaje.** Y así, en principio, podríamos llegar nosotros solos al final del juego, descifrando qué es lo que ha pasado en Ragol.

El secreto, la colaboración

Pero lo que hace que "Phantasy Star Online Ep. I & II" se convierta en **una experiencia de juego tan especial** está en que para realizar las misiones lo más divertido es **colaborar con otros exploradores como nosotros.** Para ello, el propio juego nos ofrece la posibilidad de jugar hasta **cuatro usuarios a pantalla partida** (algo absolutamente novedoso de esta versión), pero lo que mola de verdad es **jugar con gente del resto del mundo.** Y es aquí donde adquiere sentido la coletilla "online" del juego. Al entrar por medio de la conexión telefónica en el **mundo "virtual"** de PSO, penetramos en un club, una comunidad mundial de amigos que **se conocen, chatean** y, sobre todo, **juegan juntos,** en contra de las bestias de Ragol, ¡y cada uno desde su casa, que puede estar en cualquier parte del planeta! En fin, **toda una experiencia**, que seguro os va a atrapar en cuanto lo probéis.

El "problema" es que para disfrutar de esta experiencia de juego online vamos a necesitar, al menos, además del **disco,** la **conexión telefónica** (con módem o adaptador de banda ancha que Nintendo acaba de poner a la venta), y el pago de una **cuota mensual** a Sega (el primer mes es gratuita) para entrar en los servidores del juego. Sumando todo, **sale por un dinerito,** algo que debéis tener en cuenta. ¿Nuestra opinión? Pues para nosotros, la experiencia de **participar en una comunidad virtual** como ésta, es divertida y vale la pena, y aunque parezca que sale un poco carilla, también es verdad que esto de los precios es relativo...
En fin, un **juego divertido, recomendable y muy especial.**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 85
▲ Escenarios llenos de detalles y color y buenos efectos de luz, con unas texturas cuidadas.
▼ No hay muchas innovaciones desde las versiones originales.

SONIDO 90
▲ Bellas melodías (algunas son nuevas), y estupendos efectos sonoros en los combates.
▼ En ningún momento aparece ningún diálogo ni voces.

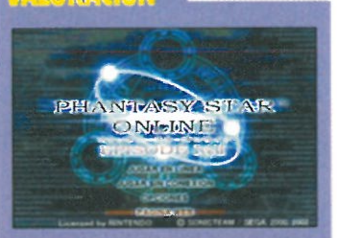
JUGABILIDAD 84
▲ Su control es sencillo, muy completo y adaptable.
▼ Las misiones pueden ser muy largas. El juego individual acaba siendo pesado.

DURACIÓN 90
▲ Es enormemente largo, con muchas horas de juego. Sega ofrecerá nuevas misiones online cada cierto tiempo.
▼ Jugar "online" muchas horas puede salir por un "pico".

TOTAL 88

▲ El juego online es toda **una experiencia** para probar...
▼ ...pero se necesitan **algunos ahorros** para disfrutarla.

VALORACIÓN



UN JUEGO DE ROL MUY ESPECIAL

Al conectarnos con los servidores de Sega, estamos haciéndonos "socios" de una especie de club de juego virtual con participantes de todo el mundo. Con ellos podemos comunicarnos, chatear, y sobre todo, jugar. La aventura en solitario no es tan divertida. Mola, pero te convencerá aún más si participan varios jugadores o incluso te conectas online.

EL RANKING

1. Phantasy Star Online
2. Evolution Worlds
3. Lost Kingdoms

Mientras llega Zelda a nuestra GameCube, "PSO" se coloca como líder entre los juegos de rol. "Evolution" no tiene modo online, y "Lost Kingdoms" tiene más acción que rol.

¡Sé la envidia de tus amigos!
¡Sé el mutante de tus enemigos!

¡Compra el tuyo ahora!
¡LITERALMENTE nunca volverás a ser el mismo!

"La pistola mutante del Dr. Muto es el mejor invento creado desde la bomba atómica"

"Antes de tener la pistola mutante, mi apartamento era muy pequeño.
¡Nunca más! Ahora lo que hago es mutarme en la primera araña que veo, hago una tela de araña en una esquina, lanzo los chismes y los guardo allí.
¡Gracias, Dr. Muto, por tus diabólicos artilugios!"

Doug Morris, Modesto, CA

Para escaparte por los huecos más estrechos, no seas un hombre, muta y transfórmate en un ratón.

Cuando la situación reclame la fuerza bruta, simplemente vuélvete simio.

¡JUEGA con los cromosomas! ¡Los UNE formando ADN!

La pistola mutante del Dr. Muto le puede transformar en 6 extrañas criaturas, desde un gorila a un ratón.

El raro y brillante científico loco Dr. Muto, está aquí y de tí depende guiarle para reconstruir su planeta Midway.

Explora los más de 25 niveles en cinco mundos fantásticos, desde el mundo de agua de Flotos a las minas subterráneas de Mazon.

DR. MUTO™

NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 13 AÑOS
aDeSe +13

NINTENDO GAMECUBE™ | PlayStation 2 | XBOX | GAME BOY ADVANCE



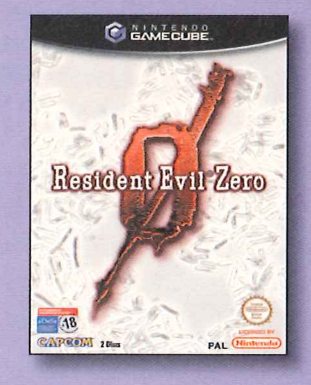




OK Nintendo Acción

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **CAPCOM**
- Desarrollador: **CAPCOM**
- Tipo de juego: **AVENTURA DE TERROR**
- Idioma: **TEXTO EN CASTELLANO**
- Edad: **MAYORES DE 18 AÑOS**

- Tarjeta de memoria: **9 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **NO**
- Número de jugadores: **1**

- Personajes: **2 CONTROLABLES**
- Modos: **1 + OCULTOS**
- Extras: **2 DISCOS**

- Precio: **65,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

Pásalo de miedo... sólo en tu GameCube

RESIDENT EVIL Ø

¿Creías que había pasado ya?, ¿que la pesadilla no se repetiría? ¡Échate a temblar, llega la mejor aventura de terror!

Un tren abandonado, un viejo caserón y una buena colección de monstruos son los tres únicos elementos que ha necesitado Capcom para volver a meternos el miedo en el cuerpo con la nueva entrega de su título favorito. Por si no lo sabíais, «Resident Evil Zero» es la "precuela" del primer «Resident» (que todos conocéis de sobra, y el que no, aún está a tiempo), el origen de toda la saga y, ya que estamos, **una de las mejores aventuras que se han hecho jamás.** Pero empecemos por el principio, que con tanto halago nos estamos perdiendo.

El argumento de «RE Zero» gira alrededor de un virus desarrollado por la siniestra empresa Umbrella (seguro que os suena, ¿verdad?), que convierte en zombis y mutantes a todo el que entra en contacto con él. Adivinad quiénes hemos sido elegidos para investigar el asunto... Nosotros, sí, más concretamente **Rebecca Chambers y Billy Coen,** los dos protagonistas con los que vamos recorrer un **enorme mapeado** que se extiende a lo largo de **dos DVD completos.**

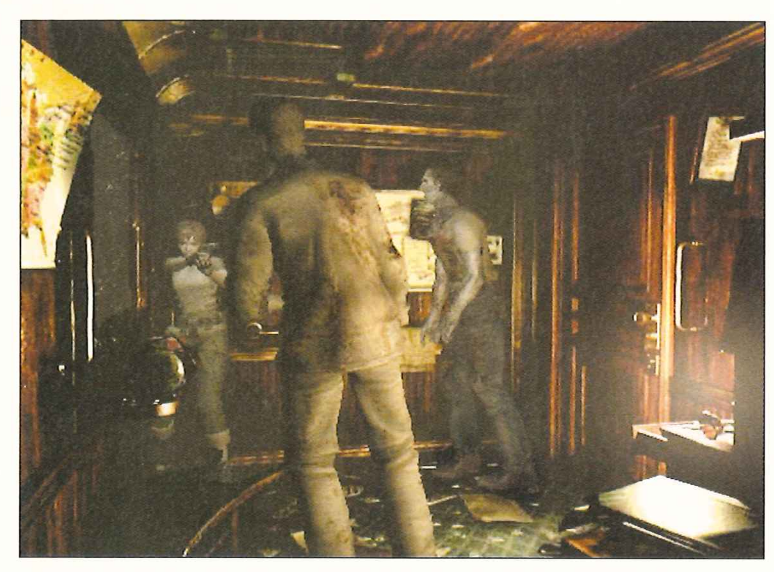
Sobrevive como puedas

Para cumplir la misión debemos superar con éxito un montón de situaciones. El objetivo básico es deshacernos de la **gran cantidad de bichos** que nos van a asaltar por el camino: perros rabiosos, insectos gigantes, engendros de laboratorio y, por supuesto, muertos vivientes. Encontrarnos con ellos es cuestión de **explorar los escenarios a fondo.** Así además encontramos cosas muy interesantes: desde munición para las armas, a plantas medicinales que nos recuperan de las heridas, pasando por documentos y objetos que nos proporcionan las pistas necesarias para poder resolver los numerosos puzzles que salpican la aventura. ▶

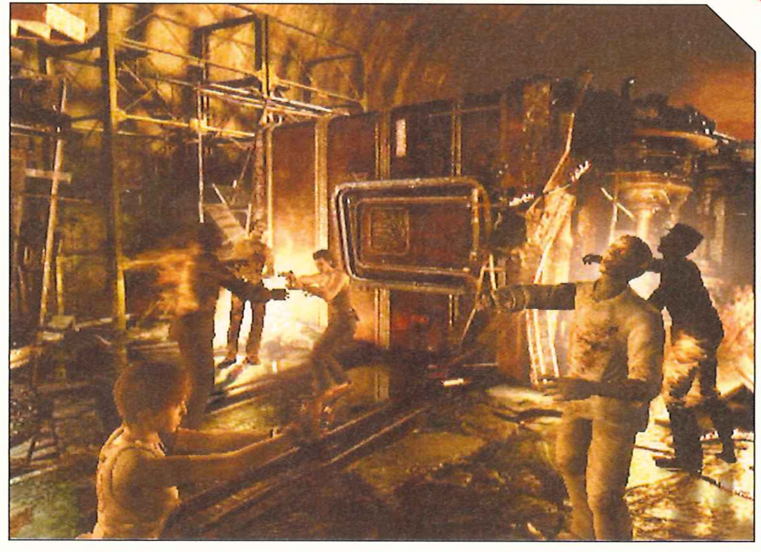
EL DOBLE DE DIVERSIÓN

La novedad más jugosa se llama "Partner Zapping", y consiste en controlar a Rebecca y Billy, los dos héroes del juego a la vez con la ayuda de la CPU. Esto nos permite avanzar en pareja, vivir una aventura a dúo, inspeccionando las zonas con las espaldas bien cubiertas y resolviendo puzzles complicados.

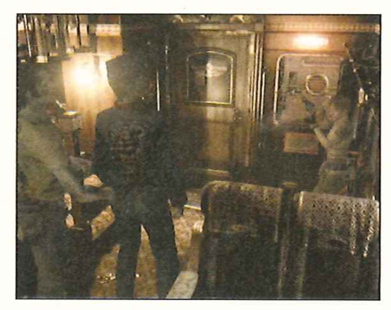




Los zombis y demás criaturas de siniestro aspecto, no pararán de molestarnos durante nuestra investigación. Para colmo, normalmente nos atacarán en grupo.

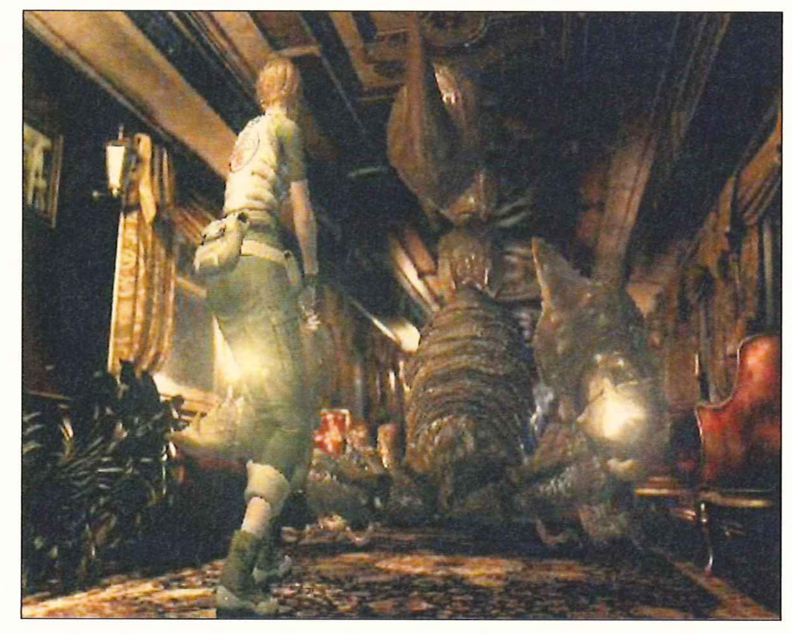


El tren acaba descarrilando por la acción de los zombis y las larvas. Por suerte, Rebecca y Billy sobreviven... ¡pero media docena de zombis también!



El interior de un tren es el primer escenario. ¡Parece el Orient Express!

DE MIEDO Con esta aventura de terror vas a pasar ratos de auténtico pánico frente al televisor. Eso sí, sólo si eres un afortunado poseedor de Nintendo GameCube.

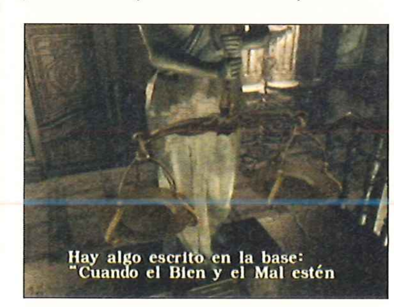




En el juego asistimos a escenas violentas, con sangre y "otras cosas" esparcidas por los decorados. En la caja pone claramente que es para mayores de 18 años.



Las cámaras siempre nos muestran los planos más "peliculeros" e inesperados.



A lo largo de la aventura los puzzles pondrán a prueba nuestro ingenio.

UN VIAJECITO AL INFIERNO

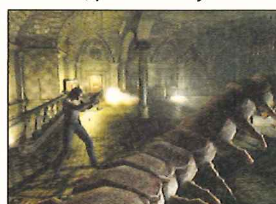
En «Zero» se da cita una colección de monstruos que asustarían al mismísimo Drácula. ¿Queréis ejemplos?



Este ser enorme (y feo) nos molestará bastantes veces.



Los cuervos y murciélagos son molestos, pero no muy duros.



Este ciempiés quiere zamparse a Rebecca. ¡Billy, dispara!



Aún así, los bichejos más comunes son los zombis.



Si en alguna ocasión un bichejo nos pilla desprevenidos, podemos ordenar al otro personaje controlado por la CPU que actúe para ayudarnos. ¡Y se agradece!



En situaciones como la de la imagen, lo mejor es pegar un par de tiros, dar media vuelta y salir por piernas para evitar terminar en el estómago de estos zombis.



El detalle de los decorados sólo es comparable al modelado de los personajes y de los bichejos. Es de los juegos más espectaculares que existen para GameCube.

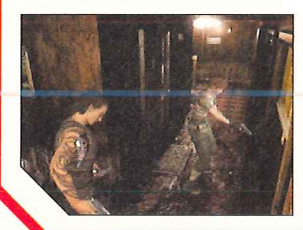


Aunque al principio puede que os cueste haceros con el peculiar sistema de control, de rotación, al cabo de un par de partidas lo tendréis totalmente dominado.

UN ENEMIGO MISTERIOSO

Uno de los retos del juego es conocer la identidad del tipo de la imagen, origen de todos los problemas...





Un planteamiento la mar de variadito que nos invita a no dejar de jugar durante horas... ¡aunque nos cueste algún que otro susto gordo!

¡Échame una mano!

La principal novedad de «RE Zero» respecto a la entrega anterior es el **"Partner Zapping",** que nos permite **recorrer los decorados con los dos personajes simultáneamente.** Una cosa superchula que consiste en lo siguiente: nosotros controlamos a uno de los personajes, mientras que la CPU se encarga del otro, y **podemos intercambiar el control pulsando un botón cuando nos parezca.** La cosa no termina ahí, puesto que podemos ir dando **órdenes sencillas al personaje que no controlemos,** en plan pedirle que nos siga de una habitación a otra o que dispare en cuanto se tope con algún bicho. Combinando las habilidades de los dos personajes podremos resolver determinados puzzles, o eliminar a los monstruos más duros de pelar.

Siguiendo con las novedades, en esta oportunidad no vamos a poder contar con la ayuda de los baúles para guardar los objetos. En cambio, sí que podremos ir **almacenando todos los objetos** que deseemos en el suelo de cualquier habitación sin miedo a que desaparezcan. Una innovación que hace **que el juego gane en estrategia,** ya que debemos elegir dónde y cuándo dejar nuestras pertenencias. Y no hace falta que memoricemos los sitios donde dejamos los objetos, aparecen detallados en el mapa.

Ambientación de cine

Técnicamente, "Zero" es una pasada: **logra crear una tensión que casi puede cortarse con tijeras.** La "culpa" la tienen los elaboradísimos escenarios, diseñados con gran maestría -¡¡superan los de la primera entrega!!-, y los incansables gruñidos y lamentos de los zombis y demás "compañeros", que hacen que nos pongamos una mano en la cara cada vez que toca abrir una puerta o girar por una esquina. La ambientación es impresionante, pero no sería nada sin las **magníficas animaciones de los personajes,** protagonistas y criaturas diversas que, como el resto de aspecto técnicos del juego, explotan al límite la capacidad de la consola.

No cabe duda: **Capcom ha diseñado la mejor aventura de terror** realizada hasta ahora. Y para colmo de felicidad la ha hecho en exclusiva para Nintendo GameCube. Si eres Cube adicto, esto te llenará de orgullo. Si no, siempre estás a tiempo de corregir tu error e ir a comprarte una CUBE ya mismo.


La mejor forma de investigar una habitación es entrar con los dos personajes a la vez. Así se ahorran muchos problemas.

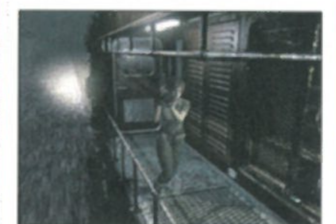

Si inspeccionamos a fondo los decorados podremos hacernos con armas tan potentes como "recortadas" o lanzagranadas.

ESPECTÁCULO **La ambientación que ofrece este pedazo de aventura es soberbia y además los gráficos son la repera. Todo un lujo para CUBE.**


Esta especie de asquerosas bolas son huevos de larvas. Unos bichos que así sueltos son casi inofensivos, pero si se agrupan pueden dar forma a un ser muy poderoso.

UN VISTAZO A LOS HÉROES

Asumimos el papel de Rebecca Chambers, miembro del cuerpo de élite STARS, y Billy Coen, un ex-convicto. Ambos cuentan con características bien distintas.


Rebecca es una experta total en el uso de plantas medicinales.


A Billy, en cambio, le va más la acción. Es mucho más fuerte.




Los escenarios esconden numerosos documentos que darán jugosas pistas.


La ambientación de los decorados está conseguidísima. Todo muy siniestro.


Las escenas de vídeo son de una calidad alucinante. Y nos cuentan la historia.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 97
▲ Flipantes. Los zombis dan miedo de verdad y los jefes finales, ni os contamos.
▼ Que los fondos no sean poligonales... por pedir.

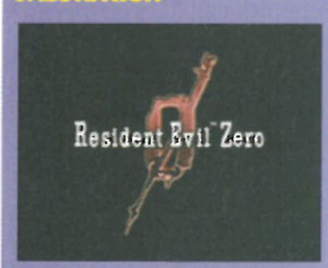
SONIDO 90
▲ La ambientación está muy conseguida. Los gemidos de las criaturas llegan a poner los pelos de punta.
▼ Las voces siguen estando en inglés, qué le vamos a hacer.

JUGABILIDAD 95
▲ La aventura te atrapa sin remedio. Mola alternar el control de los personajes.
▼ Si no has jugado nunca a ningún «Resi», tienes que acostumbrarte a su control.

DURACIÓN 90
▲ La aventura asegura unas 15 horas de juego.
▼ Los modos extras no aportan demasiado, la verdad.

TOTAL 95
▲ El absorbente **desarrollo** y su **nivel técnico.** ¡Y asusta!
▼ **La duración.** Ojalá hubiera sido el doble de largo.

VALORACIÓN

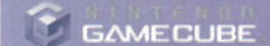


UNA AVENTURA DE TERROR SUBLIME
«Resident Evil Zero» es la aventura que ninguno de vosotros debería perderse, pues lleva este género más lejos que nadie (aunque hay que ser mayor de edad). Si aún no os habéis hecho con ninguno de los dos "Residents" disponibles, primero pillad éste (es casi una obligación) y luego el otro, porque os tentará muchísimo.

EL RANKING
1. Resident Evil Zero
2. Resident Evil
3. Eternal Darkness

"Zero" lidera el podio con ligera ventaja sobre su continuación, que en realidad fue el primero. El trío de ases lo completa el juego de Nintendo, al que sólo le falta un pelín más de nombre.







- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Desarrollador: EA GAMES
- Tipo de juego: BEAT'EM UP
- Idioma: ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO, VOCES Y TEXTO
- Edad: MAYORES DE 15 AÑOS

- Tarjeta de memoria: 4 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1

- Fases: 12 NIVELES + 1 OCULTO
- Extras: CÓMO SE HIZO EL FILM
- Modos: 1

- Precio: 65,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

Conviértete en el terror de los orcos

LAS DOS TORRES

Los gritos de la batalla resuenan en tus oídos y... ¡tu estás por fin allí, en medio de todo! ¡Eres el héroe, tío!

Quién no habrá deseado ser parte de la Tierra Media después de ver alguna de las películas de "El Señor De Los Anillos". Vivir aventuras, conocer extrañas razas, utilizar magia... Pues hala, ya se puede: este "beat'em up" nos sumerge en el mundo de Frodo y compañía. **Reconoceréis cada escenario, región o enemigo,** a los protagonistas... incluso el doblaje ha sido realizado por los actores que pusieron su voz en la película. Y hay que decir que **el aspecto gráfico es deslumbrante,** con una **especial atención al detalle** sobre todo en los escenarios, que os harán entrar de lleno en el papel. Pero paremos un poco que nos estamos acelerando...

Vamos por partes

Exactamente eso es lo que vamos a hacer en este juego. Las fases nos llevarán a través de **diversas escenas vistas en las películas,** como el paso por las montañas nubladas o las ruinas de Moria, luchando contra hordas de orcos (o cosas peores) y enfrentándonos a **temibles enemigos finales.** Para ello podréis escoger, en la mayoría de ellas, entre tres héroes: **Aragorn, Légolas, o Gimli.** Cada uno tiene su punto fuerte, pero, en esencia, la manera de utilizarlos es la misma. Sin embargo, la mecánica es tan directa que se acaba echando en falta un hilo argumental: los niveles saltan de una parte a otra de las películas sin más explicación, lo que te "obliga" a haber visto el film. Pero lo que más se nota es la **falta de un modo multijugador,** ya que tendremos que afrontar las misiones solitos, y muchas veces se echa de menos la ayuda de un compañero. A pesar de estos defectos, este es un título lleno de acción, deslumbrante en su aspecto técnico, y que apreciarán los seguidores del "beat'em up", seguro.

GOLPE A GOLPE

Los puntos de experiencia que obtengamos, y que serán más o menos en función de cómo lo hayamos hecho en la fase que acabamos de superar, podrán ser gastados en nuevas habilidades. Casi todos son nuevos combos o golpes especiales, pero también podremos subir nuestra energía. La decisión es solamente tuya.





La batalla contra el Uruk Hai está perfectamente ambientada, al igual que la del troll de las cavernas o el kraken. Un espectáculo tanto en gráficos como en movimientos.



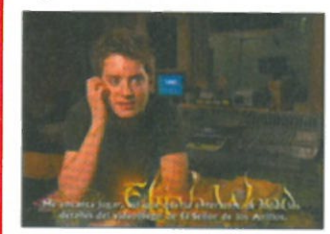
Todos los personajes disponen de armas de largo alcance, hasta el enano Gimli.



La batalla que se desarrolla al comienzo es totalmente caótica, pero muy bonita.

¡¡EXTRAAA!! ¡¡EXTRAAA!!

EXTRAS PARA LOS HÁBILES. Montones de curiosidades esperan ser vistas tras superar algunas fases. Tendréis acceso a...



...entrevistas con los actores, opinando sobre el videojuego,...



...o bocetos y dibujos basados en este mágico universo.



A menudo contaremos con la ayuda de uno o varios personajes que lucharán junto a nosotros en las batallas, pero siempre controlados por la máquina. Una lástima.

DE PELÍCULA **El aspecto que ofrece el juego en todos y cada uno de los niveles es un fiel reflejo de las dos películas en las que se basa. Reconoceréis cada lugar, cada enemigo, y cada situación sin ningún prolema. Una ambientación de película.**



La variedad de combos que podemos hacer es muy elevada. Hay golpes para sorprender, empujar, desarmar, y rematar.



Algunos golpes especiales vienen acompañados de efectos de luz que convierten las batallas en verdaderos espectáculos.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 94

- ▲ Escenarios fieles a las películas y llenos de detalles.
- ▼ Poniéndose picajosos, unos polígonos más en los personajes sería el acabóse.

SONIDO 95

- ▲ La música y las voces son las mismas que en la película. Aporta mucho ambiente.
- ▼ Los efectos no son tan espectaculares como el resto.

JUGABILIDAD 92

- ▲ Montones de enemigos distintos con los que combatir en grandes grupos.
- ▼ Siempre es lo mismo, pero por eso es un "beat'em up".

DURACIÓN 83

- ▲ Hay tres personajes con los que completar cada fase, y muchos golpes para comprar.
- ▼ Doce niveles se hacen pocos.

TOTAL 91



- ▲ La ambientación gráfica y sonora. El ritmo de juego es trepidante. Emoción a tope.
- ▼ Su corta duración y, sobre todo, la falta de un modo multijugador.

VALORACIÓN



ESPECTACULAR COMO POCOS. La mecánica absorbente de un "beat'em up" presentada de manera casi inmejorable. Si le sumamos el atractivo del mundo de Tolkien, esto tendría que ser un juego definitivo, pero la falta de un modo multijugador y su corta duración ensombrecen un poco el resultado. Aun así, merece mucho la pena meterse en la piel de cualquiera de estos héroes.

EL RANKING

1. El Señor de los Anillos
2. Spiderman
3. Mystic Heroes

Entrada triunfal en el ranking de golpes gracias a un apartado técnico de lujo y al maravilloso mundo de Tolkien, claro. Más aventurero es Spiderman y, para golpes, Mystic Heroes.

FICHA TÉCNICA







- Compañía: **ACCLAIM**
- Desarrollador: **AKA AUSTIN**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO, TEXTO Y VOCES**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- Tarjeta de memoria: **2 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **NO**
- Número de jugadores: **1-2**

- Fases: **9 MUNDOS**
- Modos: **1**
- Extras: **MINIJUEGOS MULTI.**

- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

¡¿Quién me pone la garra encima?!

VEXX

Plataformas, aventuras, un "prota" con carisma... Vexx lo tiene todo para enfrentarse con garantías a la competencia.

Para empezar, todo buen plataformas debe tener un **protagonista carismático** (léase Mario, Crash, Rayman...) y Vexx lo es. Los desarrolladores se han esforzado por crear un personaje con personalidad, y eso se nota tanto en el diseño como en sus variadas animaciones: puedes **saltar, nadar, escalar y golpear con tus garras** a tus adversarios a toda "caña", encadenando combos que van llenando un indicador. Una vez lleno, además, puedes lanzar ondas de energía. Se defiende, el chaval.

¡Ataca, Vexx, ataca!

Todas esas virtudes tienen un fin: **machacar enemigos.** Malos que, en Vexx, son numerosos, originales y pululan por **un mundo de ensueño, muy variado, y repleto de efectos de alta calidad** (como las gotas que salpican la cámara al salir del agua) que te dejarán con la boca abierta en más de un ocasión. Ahí cumple. Pero luego resulta que en la historia no se han comido mucho el coco: en su camino hacia el poder, Dark Yabu, un mago malo, mata al abuelo de Vexx y somete a su pueblo. Y la forma de salvar al pueblo es conseguir, al menos, 60 de los 100 corazones repartidos por todo el planeta. Un poco incoherente, sí. Pero da igual, podrías ponerle cualquier argumento porque todo lo que hagas durante tu aventura (coger cositas, machacar bichos, resolver un puzzle fácil y eliminar al jefe final) te resultará familiar, y constantemente lo compararás con otros. Es decir, que a pesar de las garras, «Vexx» carece de originalidad, de algo que lo haga único. Aun así, el juego **desprende calidad, variedad y jugabilidad** suficiente para tenerte pegado al pad durante horas. Si te apasionan las plataformas y ya has acabado con "Mario" y "Rayman" (¡¿ya?!), a por él.

VOCES DE LUJO PARA EL JUEGO

Acclaim se ha "tirado el rollo" con las voces de los personajes. Y no es sólo que hayan doblado los diálogos, sino sobre todo quién los ha doblado. A ver qué decís. Oiremos a Alaska como Reia; a Fele Martínez (el de "Abre los ojos") como Yabu el Oscuro; y a Álex Angulo como Darby.





Hay que estar atento a los enemigos. No te dejarán tranquilo ni un minuto, e incluso te atacarán por la espalda...



...como este pillo. Menos mal que Vexx posee unos reflejos felinos y unas garras que para sí las quisiera Freddy Krugger.



En este atractivo entorno da comienzo tu aventura. Tienes a tus pies un mundo inmenso y colorista para explorar.



Te puedes cubrir con un traje de magma que te proporciona invulnerabilidad durante unos segundos, pero pierdes agilidad.

UN CHICO MULTIUSOS

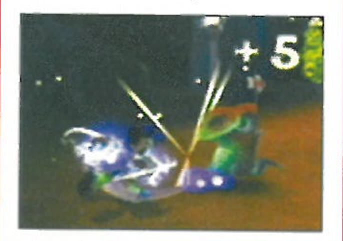
Gracias a sus garras, Vexx irá desplegando habilidades cual navaja suiza, para superar los retos que se le van presentando. Así, nuestro héroe es capaz de..



... pegarse a algunas paredes y trepar por ellas estilo lagartijo...



...bucear con más garbo que La Sirenita, pero con problemas de...



...oxígeno, o hacer lonchas a los malos encadenando combos.





Esta mezcla entre Bob Marley y el muñequito de Michelín, sera uno de los jefes a los que debes enfrentarte. No temas, recuerda que más vale maña que fuerza...

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS


▲ Un mundo lleno de color por explorar. Buenas animaciones.

▼ Enemigos de diseño anguloso y poco variados.

SONIDO


▲ Buenas melodías y efectos sonoros. Actores de lujo para el doblaje al castellano.

▼ Menos textos y más diálogos, ese sería nuestro lema.

JUGABILIDAD 86

▲ El control combina a partes iguales rapidez y precisión. Mola la variedad de situaciones que nos esperan.

▼ Algunos saltos son exigentes. Combates muy repetitivos.

DURACIÓN 89

▲ 40 corazones extra para conseguir el 100% más los minijuegos, dan para mucho.

▼ Una vez completado, no hay aliciente para repetir.

TOTAL


▲ La **personalidad** de Vexx. Las voces del doblaje.

▼ Que no destaca por nada especial. Su **dificultad**.

VALORACIÓN



UNA OPCIÓN MUY RECOMENDABLE

Tenemos ante nosotros un gran juego de plataformas. Si te gusta el género, te recomendamos que lo pruebes porque no te lo vas a quitar de la cabeza mientras te queden corazones que recoger. Sin embargo, «Vexx» tropieza en dos aspectos: no aporta nada original al género, y su dificultad en ciertos momentos puede acabar con tu paciencia.

EL RANKING

1. Super Mario Sunshine
2. Starfox Adventures
3. Rayman 3

«Vexx», a pesar de esas garras, no ha podido trepar más allá del cuarto lugar, por encima de mitos como Spyro o Crash Bandicoot. Vista la entidad de sus rivales, sin duda es un buen puesto.

Mas oscuro, mas tétrico, más Batman

BATMAN DARK TOMORROW

La nueva aventura del hombre murciélago es más fiel que nunca a su cómic-origen: investigaciones y mucha acción.

¡USA EL BAT-CEREBRO!

LAS TORTAS ESTÁN BIEN, PERO EN OCASIONES... serán las neuronas las que te sacarán de apuros. Uno de los aspectos más innovadores (que no significa acertados) es el de encontrarnos con "puzzles" donde localizar una puerta secreta, un interruptor, o incluso la salida del nivel, requieren investigación previa.



Las llamas impedían el paso antes de activar la alarma anti-incendios.



El bat-gancho también es una posible solución. Por probar...



Sorprender a los enemigos por la espalda es la mejor manera de pasar por los niveles de "BDT" como quien lava. Para poder hacerlo, no hay que quitar ojo al útil mapa.



Los movimientos de Batman a la hora de pegar son muy fieles a lo visto en cómic.



Aunque parezca raro, para acabar con los enemigos tendremos que esposarlos.

Como es habitual, las aventuras de nuestro héroe se desarrollan en Gotham city, donde, como es habitual también, todo va muy mal. Así que, le toca intervenir a Batman. ¿Cómo? Pues Kemco propone que además de **saltar entre rascacielos, utilizar bat-cosas y golpear a los malos,** pasemos desapercibidos.

¡Que no me vean!

Que Batman pase desapercibido, al menos en este juego, está fácil. El entorno es oscuro, y Batman va de negro. Fiel al cómic, no lo negamos, pero **en ocasiones no se le ve muy bien.** Los enemigos se "jipian" mejor, eso sí. **Un radar nos indica su posición** y el campo de visión de cada uno de ellos. Si conseguimos **despacharlos por la espalda,** podremos seguir tan campantes nuestras pesquisas. Pero si se dan cuenta de tu presencia, aparecerán unos cuantos **malotes a quienes haremos frente con buenos puños** y patadas, y con una serie de gadgets, como el "batarang" o la visión nocturna. Esta parte "beat'em up" mola, es fácil e innovadora por aquello de **tener que esposarlos después de tumbarlos a tortas,** para que se estén quietos de una vez. Otras situaciones, como los saltos entre azoteas, muestran **la otra cara de este Batman.** Es decir, un desarrollo lineal y un control confuso. Y a esto se une un sistema de cámaras que confunde por su rigidez. Aunque puede que le cojas el gusto sólo por el **acertado ambiente visual y sonoro,** muy de Batman.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: **KEMCO**
- Desarrollador: **KEMCO**
- Tipo de juego: **AVENTURA**
- Idioma: **TEXTO CASTELLANO**
- Jugadores: **1**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**
- Tarjeta de memoria: **4 BLOQUES**
- Modos: **1**
- Datos: **+ DE 20 PERSONAJES**
- Precio: **64,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 84
Muy bien los movimientos de Batman. Cámara desafortunada.

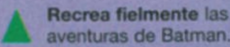
SONIDO 82
Las acertadas melodías son las protagonistas. Voces en inglés.

JUGABILIDAD 76
Un control algo confuso acaba complicando el juego. Lástima.

DURACIÓN 81
Lo pone difícil pero, cuando lo termines, colgarás la Batcapa.



TOTAL 80



▲ **Recrea fielmente** las aventuras de Batman.



▼ **Poco intuitivo** en control. Desarrollo muy rígido.

VALORACIÓN

Bien recreado, pero casi que éste es el mejor de sus aspectos. El rollo de investigar no combina bien con las tortas, porque la propuesta es muy lineal.





GAME CUBE NEGRA+
METROID FUSION+
GUÍA DVD DEL JUEGO+
PLACA DECORATIVA

AHÓRRATE 59,95

199



DAKAR 2 + DVD con las mejores imágenes del Dakar 2002 de REGALO



METROID FUSION + GUÍA DVD del Juego de REGALO

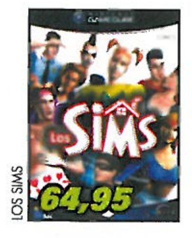


VEXX + CUADERNO con PORTADA 3D de REGALO

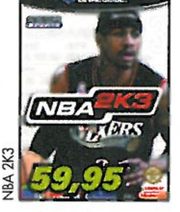
EL S. DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES



GHOST RECON



LOS SIMS



NBA 2K3



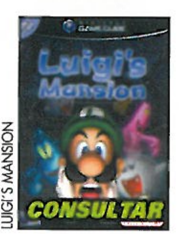
RESIDENT EVIL 0



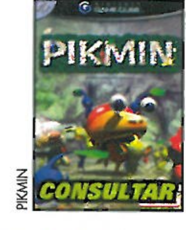
SONIC MEGA COLLECTION



LUIGI'S MANSION



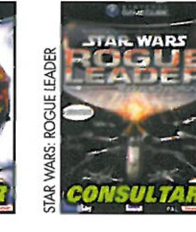
PIKMIN



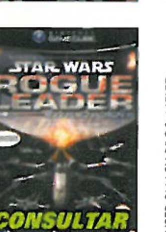
SONIC ADVENTURE 2



STAR WARS: ROGUE LEADER



SUPER SMASH BROS. MELEE





VIRTUA STRIKER 3









+ FUNDA DE REGALO

129,95

GAME BOY ADVANCE PLATINUM





CONSULTAR

RAYMAN 3 — **44,95**

SONIC ADVANCE 2 — **49,95**

YU-GI-HO: WORLDWIDE EDITION — **44,95**

FINAL FIGHT ONE — **14,95**



SUPER STREET FIGHTER II — **14,95**

E.T. EL EXTRATERRESTRE — **14,95**

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST + LAMINA DE ARTE NUMERADA



39,95

Nuevas tiendas

ALMERÍA
El Ejido C.C. El Copo. Local 106 + 107 ✆950 480 230
CÓRDOBA
Córdoba C.C. La Sierra. C/ Poeta E. Prados, s/n
CORUÑA
Santiago de Compostela C.C. Area Central. ✆981 575 512
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas C.C. El Muelle
Fuerteventura C.C. Atlántico. Ctra. de Jandia, km 11
MÁLAGA
Vélez-Málaga C.C. El Ingenio. L- B-45. ✆952 541 178
ZARAGOZA
Zaragoza C.C. Augusta. Av. de Navarra, 180 ✆976 312 988

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 ✆965 114 186
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Torrevieja C/ Fotógrafos Darblade, 13 ✆965 709 984
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
ASTURIAS
Gijón C.C. Los Fresnos, L. B-63 ✆985 154 42
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994
ÁVILA
Ávila C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n ✆920 219 108
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
• C/ Bolsería, 10 ✆971 727 663
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
Inca C/ Pelaires, 10 ✆971 883 140
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Hospitalet C.C. Gran Vía 2. L.11. Av. Gran Vía, 75-79 ✆932 590 229
Manresa
• C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
• C.C. Carrefour ✆938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
San Fernando C.C. Bahía Sur. L. C-17/18 ✆956 592 528
CASTELLON
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CIUDAD REAL
Ciudad Real C.C. El Parque-Eroski ✆926 227 354
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
CORUÑA
Ferrol C.C. Odeón. Pol. Ind. A Gándara. ✆981 386 480
CUENCA
Cuenca C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60 ✆969 225 031
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
• C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948
Lanzarote-Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming,11 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Alcorcón C.C. 3 Aguas (Carlos III),L. 158 ✆916 194 424
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
Cartagena C/ Alameda de S. Antón, 20 ✆968 321 340
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PALENCIA
Palencia C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37 ✆979 730 464
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Aldaia C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345 ✆961 920 002
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
Kareaga C.C. Max Center. Bº. Kareaga, s/n loc.A-21 ✆944 970 220
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 15 de marzo al 15 de abril.

pedidos por internet www.centromail.es

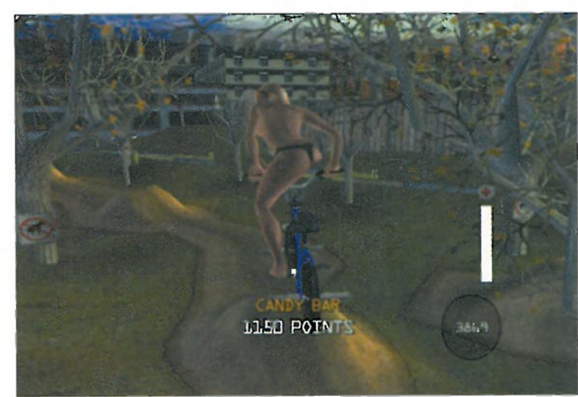
El juego que lo "enseña" todo

BMX XXX

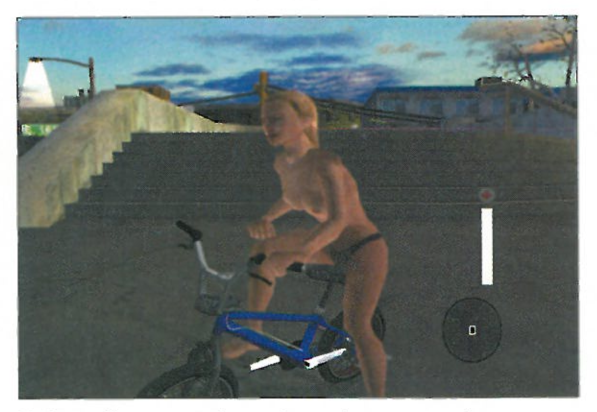
Chicas monas en paños menores, lenguaje agresivo y... y... ¡Ah, sí! También es un juego de habilidad sobre bicis.



Para ser "profesional" de BMX también hay que tener unas pintas adecuadas. Estrambóticas, mayormente. Vean y flipen.



Ah... el parque. Un lugar magnífico para sacar al perro, dar de comer a los pajaros o... ¡esquivar energúmenas con bicicleta!



En la versión europea, la nuestra, no hay censura alguna, pero vamos, esto es lo máximo que se llega a ver. Y los vídeos, claro.



Haciendo cosas tan chulas como este grind, te "quedarás" con el resto de personajes. Y eso que no es de las más difíciles.

Todos, conocemos a "Davidillo" Mirra, tipo recatadito que viste raro, da saltos en bici sin matarse y tal. Ahora, lo que debería haber sido "Mirra 3", su continuación, llega con nuevo nombre «BMX XXX» para demostrar que, además de señores, hay mozas con un par.

¿Te ha dejado frío?

No te preocupes, que **te va a subir la temperatura** en cuanto veas la "ligereza" de ropa de nuestros protagonistas. Se van a helar, ellas y ellos, a lo largo de los **8 niveles amplísimos** que recorremos saltando y recibiendo puntitos, como en el "Mirra", pero también investigando. Sí, porque **investigar es la única forma de completar todos los desafíos** del juego. Deberemos recorrer los rincones más escondidos para saber si nuestro próximo deber es ayudar a los bomberos en "ardientes tareas", o llevar a señoritas a sus esquin... sus lugares de trabajo. Además, la cosa está aderezada con **monedas que sirven para pillar unos vídeos de "showgirls"** que... Bueno... que hay mucho que hacer sobre tu bici, y más si jugáis dos. «BMX XXX» tendría un multijugador de los típicos, si no fuera por alguno de los modos de juego. Sorprende por su... jem... **"originalidad", poder dejar en "cueros" a tu compañero,** o montarte un divertido "paintball" en "bici". Las demás "aportaciones" al género (chicas y palabrotas) son... vanales. Lo que importa es que la **calidad jugable está a la altura** de lo que esperábamos.

BUSCA Y ENCONTRARÁS

Pasar el tiempo buscando objetos y personajes es lo que se requiere para cumplir objetivos y cambiar de nivel. De esa forma, buscando, también podrás conseguir mejoras para la bici, o pillar algunos de los extras del juego, ya sean vídeos "picantes" o nuevos personajes.



Debemos recorrer hasta el último rincón de los ocho escenarios.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: **ACCLAIM**
- Desarrollador: **Z-AXIS**
- Tipo de juego: **DEPORTE**
- Idioma: **TEXTOS CASTELLANO**
- Jugadores: **1-2**
- Edad: **MAYORES 18 AÑOS**

- Tarjeta de Memoria: **18 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **NO**
- Datos: **8 NIVELES**

- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 80
Falta algo de detalle en general. Animación simplemente correcta.

SONIDO 87
Banda sonora "fuertota" (¡yeah!) aunque FX sosetes y... en inglés.

JUGABILIDAD 86
Sencillo y retante; los "tricks" salen usando pocos botones.

DURACIÓN 85
8 niveles, cantidad de objetivos, muchos secretos por descubrir...

TOTAL 85



▲ **Movimientos y combos** a mogollón. ¡Y los vídeos!

▼ **Gráficos.** Las jugadoras tienen menos alicientes.

VALORACIÓN

Si te gustó "Dave Mirra 2", éste te resultará incluso mejor. Sin embargo, a pesar de sus detalles "extras", no llega al nivel de otros "extreme". "Tony 4", sí.

Juégalo en CUBE... ¡y en Advance!

DAKAR 2

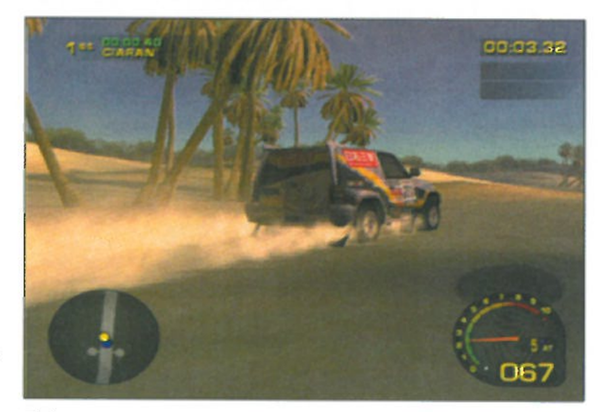
Camión, moto o todoterreno; tú eliges el vehículo para correr en el rally más famoso y duro del mundo.



Todos los vehículos que participan son reales, y como veis en las pantallas, están perfectamente recreados.



Las pruebas en el desierto son las más novedosas; la única referencia es el GPS para encontrar los puntos de control.



En las zonas arenosas se ven efectos tan logrados como esta polvareda. Pero mola más cuando el barro salta a la carrocería.



Los camiones son particularmente difíciles de conducir dado su enorme peso, que dificulta su control, sobre todo en los saltos.

Acclaim nos trae el calorcito del desierto, que buena falta nos hace, con un simulador de rallys que hará **felices a los fans de las aventuras... pero en coche.**

Ojo, que esto se rompe

La aventura está en **atravesar dos continentes tú solito,** sabiendo que vas a pagar caro cualquier salida de pista o golpe. Si quieres sentirlo, el juego te permite elegir entre **moto, camión y todoterreno, todos de verdad y bien recreados.** Y como la cosa va en serio, también puedes decidir **suspensión, neumáticos** y otros aspectos **que se adapten a las condiciones del terreno y el clima.** El rally nos lleva por localizaciones reales y escenarios muy variados: desde los intrincados "caminos de cabras" del Atlas, hasta las dunas del Sáhara, pasando por nuestra querida Castilla la Mancha. Por el camino nos iremos **"pringando" con la arena, la lluvia y las zonas de barro**, cosa muy realista, la verdad, aunque esto no influye en el control del coche. Sí en cambio los árboles, rocas o rivales con los que choquemos. No sólo perderemos la carrocería, sino también el motor y el control.

Así pues, este «Dakar 2» nos ha parecido un **juego de rallys divertido,** pero que no llega al nivel que esperábamos. Ni en jugabilidad, por un control **poco realista**. Ni en sensaciones: **le falta ambientación.** Eso sí, tiene una conexión con Advance de lo más flipante, e incluye coches y escenarios ocultos, que alargan la duración del juego.

ACELERA EN TU ADVANCE

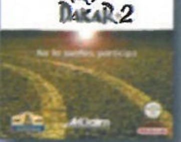
SI TIENES UNA ADVANCE cerca, puedes descargarte divertidas minipruebas de conducción, solamente haciendo uso del cable que conecta ambas consolas. Además, las animaciones de los vehículos y la variedad de los circuitos rayan a un gran nivel.



En GBA, las carreras se juegan desde una útil vista superior.

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **ACCLAIM**
- Desarrollador: **AKA CHELTENHAM**
- Tipo de juego: **CARRERAS**
- Idioma: **ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO, TEXTO Y VOCES**
- Jugadores: **1-2**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**
- Tarjeta de Memoria: **7 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **SÍ**
- Datos: **2 MODOS + MULTI**
- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

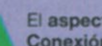
GRÁFICOS 82
Los vehículos están logrados, pero le falta ambientación.

SONIDO 88
Los motores y los golpes suenan bien; voces en castellano.

JUGABILIDAD 80
Mete en el papel, pero se echa en falta realismo en el control.

DURACIÓN 83
Los extras para GBA compensan el escaso número de escenarios.

TOTAL 83



▲ **El aspecto de los coches. Conexión GBA** potente.



▼ **La dificultad** en algunas etapas es exagerada.

VALORACIÓN

Es un juego que gusta por lo variado de los escenarios y condiciones; además, con tanto vehículo y el cumplidor modo multijugador tienes para rato.

Diviértete como un mono

SUPER MONKEY BALL 2

¿Alguien se quedó con ganas? Pues aquí llega la revancha, con más monos, minijuegos y situaciones divertidísimas.

PAGUE Y JUEGUE

DOCE MINIJUEGOS ESPERAN A LOS MACACOS MÁS HÁBILES. Cada vez que terminéis una partida en el modo principal obtendréis puntos que se irán acumulando. Tras unos cuantos intentos, podréis gastarlos en cualquiera de los nuevos minijuegos que incorpora "SMB 2", por ejemplo en estos dos de abajo.



Una partida en la bolera donde echar a rodar tu mono.



O un partido de fútbol con 9 bolas en el terreno de juego.



Los obstáculos son más duros en esta ocasión. Burbujas reboteadoras, peonzas, y todo tipo de extraños artefactos se interponen entre tu mono y la ansiada meta.



Los fondos están mucho más trabajados que en la primera entrega del juego.



La velocidad llega a ser mareante, pero siempre debemos conservar la calma..

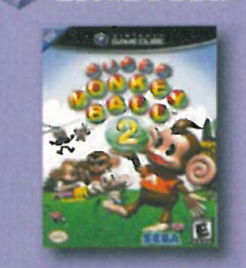
Guiar una bola hasta la meta por un mapeado parece una idea ya vista, ¿no? Mismamente había un juego para Cube que tenía monos dentro de las bolas y se llamaba... Pues sí, lo habéis descubierto, ésta es la secuela de ese juego, de ahí el título. Pero, aunque la mecánica sea la misma que la del primero, **Sega siempre sabe aportar novedades.** Para empezar, el nuevo modo historia pone precisamente eso, una historia, en el montón de nuevos niveles del juego, presentando fases que desbordan **imaginación y dominio de la física,** junto a nuevos interruptores con los que interactuar. Más y mejor para el jugador solitario.

A lo que íbamos

Cualquiera que haya jugado al primer "SMB" sabe lo que viene ahora: el **Multijugador.** Así, con mayúsculas. Tanto batiéndoos al más rápido en los niveles normales como con los **doce minijuegos** (algunos serían juegazos por sí solos, creednos) que os esperan, seis conocidos y seis nuevos, lo vais a pasar como monos. Y en todo momento vais a encontrar **diversión rápida, directa,** y (ahora viene lo difícil) **variada.** Con "SMB 2" tendréis un juego de golf, otro de carreras, este de aquí de fútbol, un billar, bolos, vuelo sin motor, lucha entre monos, etc., además de los **150 niveles** de su modo principal, claro. Puede que el nombre ya lo sugiera, pero por si acaso, aquí tenemos un arcade variado, divertido, trabajado, y muy... coqueto. ¿De verdad no os apetece descubrirlo?

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: **SEGA**
- Desarrollador: **AV**
- Tipo de juego: **ARCADE/PARTY**
- Idioma: **ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO, TEXTO Y VOCES**
- Jugadores: **1-4**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**
- Tarjeta de memoria: **2 BLOQUES**
- Modos: **HISTORIA + 12 MINIJ.**
- Datos: **150 NIVELES**
- Precio: **64,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

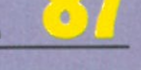
EL ANÁLISIS

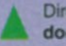
GRÁFICOS 83
Sólidos y funcionales. Mención especial a los bonitos fondos.

SONIDO 85
Destacan las vocecillas moniles. Música muy festivalera.

JUGABILIDAD 91
En cualquier modo, pura jugabilidad a su alcance.

DURACIÓN 91
Jugando sólo, mucho; con tres amigos, media vida.

TOTAL 

 Directo y muy resultón. Los **doce minijuegos.**

 Si juegas **solito,** te puede llegar a **cansar.**

VALORACIÓN

El concepto es el mismo, pero esta vez hay pistas realmente originales. Aun así, lo mejor sigue siendo el multijugador, con minijuegos muy trabajados.

CONCURSO

DAREDEVIL

JUEGA CON LA PELÍCULA DE MODA

SORTEAMOS:



¡MÁS FÁCIL TODAVÍA! ¡Envía un SMS desde tu móvil y gana uno de los premios que sorteamos!

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un **mensaje de texto** al **número 5300** desde tu teléfono móvil poniendo la **palabra: nt125devil**

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de abril de 2003.

" Daredevil Ya en los mejores cines "









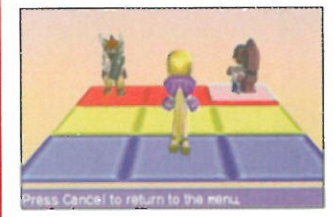
"Enrólate" en una aventura genial

EVOLUTION WORLDS

¿Te consideras un fan de "Pokémon" y "Golden Sun"? Pues toma nota porque llega el primer RPG clásico a tu GameCube.

FORMACIONES DE COMBATE

EN LA BATALLA, SIGUE UN ORDEN. Una buena formación de combate permitirá que los miembros más débiles del equipo sean protegidos por los más fuertes. Los que sitúes en primera línea aumentarán su poder de ataque y disminuirán su defensa, pero si los colocas en la tercera, el resultado será el contrario.



La chica rubia, que sólo se defiende con magias, mejor atrás.



Y aún sin entrar en batalla, el equipo sigue a un líder.



La calidad gráfica del título se ve reflejada, más que en diseños o poligonalidades varias, en los efectos que veremos durante las batallas: fuego, agua, magias...



Mag Launcher, el héroe, da mamporros descomunales con su puño cibernético.



¿Eso de ahí es una tortuga? No, es un enemigo dispuesto a cascarte. ¡Esquívalo!

La historia nos sitúa a finales de los años 30. Todo el mundo anda interesado en unos artilugios llamados **Cyframes,** que los hombres usaban para combatir. Mag Launcher, nuestro héroe, es capaz de usar uno de esos artefactos y le han propuesto descubrir el misterio de **Evolutia,** el Cyframe legendario y poderoso. En su aventura le acompañarán Linear, una niña de lo más misterioso, Gre el mayordomo, y Chain y Peper, dos chavales aventureros. Todos ellos compartirán el objetivo de **luchar contra las fuerzas del mal** para impedir que se hagan con Evolutia y tomen el control del mundo.

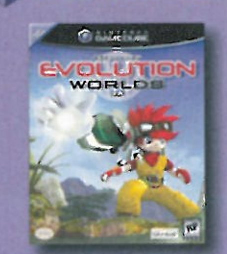
Una aventura de película

A poco de empezar te sentirás dentro de una **historia apasionante,** casi en una película, aunque lo que de verdad atrapa de este juego es su bien ajustado **sistema de combate,** donde la posición de los personajes es vital para atacar o defender.

En "Evolution" tendrás que hablar con la gente, comprar objetos para la batalla y **explorar mazmorras llenas de trampas, objetos y enemigos**. Quizá al principio las mazmorras te resulten algo repetitivas, pero te servirán para ensayar tácticas de combate y hacer que tus personajes aprendan nuevas habilidades. La combinación de personajes, su posición en las batallas y el uso de equipamientos ponen el toque divertido en los combates y permiten usar el ingenio. El nivel de dificultad no impresiona, pero lo mismo decían de «Golden Sun»... y ha arrasado.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: **UBI SOFT**
- Desarrollador: **STING**
- Tipo de juego: **ROL**
- Idioma: **INGLÉS**
- Jugadores: **1**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**
- Tarjeta de memoria: **6 BLOQUES**
- Personajes: **MÁS DE 100**
- Datos: **+ 40 HORAS DE JUEGO**
- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

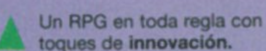
GRÁFICOS 86
Las animaciones estilo anime están muy conseguidas.

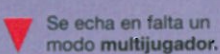
SONIDO 90
Diálogos y efectos que potencian la historia y los combates.

JUGABILIDAD 85
Muy sencillo de manejo, pese al difícil control sobre la cámara.

DURACIÓN 85
Facilón al principio, pero juégalo dos veces y te recompensará.

TOTAL 





VALORACIÓN

Un RPG clásico que hará las delicias de los fans de Pokémon y de Golden Sun. Es una pena que no esté traducido, habría sido todo un bombazo.

Las plataformas más "chifladas"

DR. MUTO

Transfórmate en rata, mosca o gorila para localizar todos los objetos que el Dr. Muto necesita para reconstruir el mundo.

¡MENUDO ANIMAL!

CAMBIA DE ASPECTO. *El genial Dr. Muto es capaz de mutar su aspecto adoptando una forma animal. Vaya, que se puede transformar en seis animales: mosca, ratón, gorila, araña, pez y... ¡hasta un pterodáctilo! Aparte de lucir un aspecto rarísimo, estas transformaciones otorgan a Muto nuevas y muy útiles habilidades.*



Al mutar en ratón, el Dr. puede colarse por pequeños recovecos.



Aunque da asquito, de esta forma puede lanzar telas de araña.



Los curiosos pero eficaces inventos de este científico loco nos sirven para mantener controlados a los numerosos enemigos que pueblan los amplios escenarios.



Muto se ha revelado como un personaje genial, pronto tendrá su club de fans.



Las trampas y secretos de los decorados nos ponen las cosas aún más difíciles.

En este **original juego de plataformas** manejamos a un científico algo "pasado de vueltas" que debe recorrer diferentes mundos en busca de varios objetos. Resulta que el "tío negao", en su último **experimento ha "pegado un pedo" terrible** y la única forma de conseguir que todo vuelva a la normalidad es recuperando varios chips, isótopos y otros "chismes" por el estilo. Estos objetos se encuentran en **lugares repletos de agresivas criaturas**, por lo que nuestro Doctor ha tenido que desarrollar varios artilugios para ayudarle en su tarea, trastos que le permiten **desde aturdir a sus enemigos electrocutándoles por momentos,** hasta pegar unos brincos asombrosos con los que puede acceder a partes del escenario de otra forma inalcanzables. Vamos, que el Inspector Gadget se moriría de envidia si le viera en acción.

¿Científico o animal?

Sin embargo, su gran creación es una especie de "mutador" de moléculas con el que puede **transformarse** en seis animales diferentes, desde una mosca hasta un gorila o incluso un pterodáctilo (ya sabéis, un dinosaurio con alas). Con ello el Doctor adquiere nuevas habilidades, las de cada animal en cuestión, que le permiten superar cualquier obstáculo.

Como podéis ver, **el argumento del juego es muy atractivo,** y la verdad es que el personaje es bastante majete (no para de hacer "monerías" todo el rato), pero hay un par de cosillas que empañan el resultado final. La primera es que **en todos los niveles la mecánica es idéntica** (avanzar y eliminar a los enemigos), y apenas queda hueco para otros retos, como pequeños minijuegos o resolver algún que otro puzzle. La otra pega la encontramos en el **juego de cámaras,** que a veces se rebela cuando estamos ante algún enemigo importante o nos fastidia algún salto. Y ya sabéis lo que molesta eso... Aún así, estas **originales y divertidas plataformas** merecen que las tengáis en cuenta, pues además el apartado técnico también satisface, gracias entre otras cosas a su doblaje al castellano.

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **MIDWAY**
- Desarrollador: **MIDWAY**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Jugadores: **1**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**
- Tarjeta de Memoria: **3 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **NO**
- Datos: **6 TRANSFORMACIONES**
- Precio: **64,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 84
Muy aparentes y variados, aunque fallan algunas texturas.

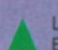
SONIDO 91
Muy buenos efectos. Las voces están traducidas al castellano.

JUGABILIDAD 83
Buen control, pero le falta variedad al desarrollo del juego.

DURACIÓN 84
12 horas de juego no están mal, pero no hay mucho más que ver.

TOTAL 84

▲ La **personalidad de MUTO.** El doblaje al castellano.



▼ El desarrollo del juego se hace algo **monótono.**

VALORACIÓN

«Dr Muto» ofrece las plataformas más alocadas que podáis imaginar, lo malo es que la mecánica de juego falla en cuanto a variedad se refiere.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: NINTENDO
- Tipo de juego: ROL
- Idioma: CASTELLANO
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- Batería: SÍ (3 BLOQUES)
- Passwords: NO
- Jugadores: 1-4

- Mazmorras: 13 + UNA OCULTA
- Datos: 2 MUNDOS
- Modos: 1 + MULTIJUGADOR

- Precio: 39,95 €
- A la venta: 28 DE MARZO

La leyendas son para siempre

ZELDA: A LINK TO THE PAST

La mejor aventura de todos los tiempos llega a tu Game Boy Advance, con un modo multijugador de los que hacen época.

Parece que la moda impuesta por Nintendo de convertir a GBA sus clásicos, lejos de desvanecerse (y por suerte), va cogiendo cada vez más fuerza. Esta vez le ha tocado a **uno de los más grandes RPGs que se han creado jamás,** un juego que marcó un antes y un después en todos nosotros.

Pero como quizá sois muchos los que no conocéis «Zelda: A Link to the Past» (salió sólo en Super Nintendo), os pondremos en situación. **Ganon, líder de los ladrones, ha robado la Trifuerza,** convirtiendo Tierra Dorada en el tenebroso Mundo de la Oscuridad. Para conquistar el Mundo de la Luz (Hyrule) deberá romper el sello de los siete sabios. Y Será Aghanim, su "álter ego" quien se encargue de secuestrar a las doncellas descendientes de los sabios para llevar a cabo sus planes. La séptima doncella es... ¡Zelda!

Por ti no pasan los años

Si ya has jugado a algún "Zelda" anteriormente, te sentirás muy familiarizado con el sistema de juego, y de no ser así (¿dónde estuviste todo este tiempo?) te prometemos que tardarás poco en acostumbrarte. Como quizás ya hayas podido deducir por las imágenes, **en los combates prima la acción y tu habilidad con el pad para dar espadazos.** Olvídate de turnos o de puntos de experiencia; aquí vas ▶

HACE MUCHOS, MUCHOS AÑOS...

Bueno, doce años. Era un 21 de noviembre de 1991 cuando "LttP" veía la luz en Japón, y no sería hasta enero de 1993 cuando pudimos disfrutarlo aquí. El juego terminó de consagrar a la saga, a la SNES y al propio Link como rey de las aventuras/Rol, marcando a toda una generación de "jugones".





En un buen RPG no puede faltar la magia. El Medallón de Bombos, por ejemplo, permite lanzar una magia de fuego y fulminar a todo bicho viviente.



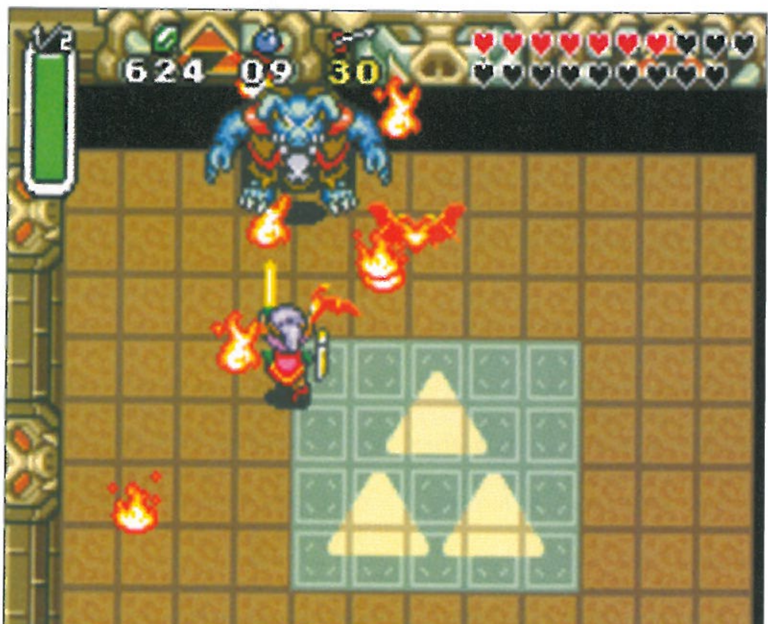
En el Mundo de la Oscuridad puedes poner a prueba tu puntería en este divertido minijuego. Tienes que disparar la flecha para acertar a esas... cosas.



En "Four Swords" veremos a Vaatí, brujo de los vientos, hablando en castellano.



EL NUEVO REY **Si te emocionan los juegos de aventuras y Rol, el nuevo Zelda es compra obligada, incluso por encima del admirado «Golden Sun».**



Uno de los momentos más esperados de "Zelda": ¡la batalla final contra Ganon! Prepárate para un emocionante encuentro donde el espectáculo está garantizado.



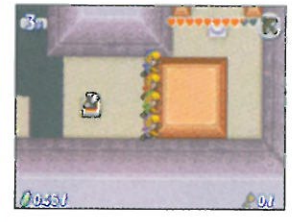
La princesa Zelda te ayuda con sus consejos a escapar del Castillo de Hyrule.



Para entrar a algunas mazmorras, puede que incluso tengas que rezar y todo.

EL REGALO DE NINTENDO

El modo multijugador es simplemente brillante. Conéctate con 3 amigos para explorar mazmorras aleatorias.



La unión hace la fuerza, y aquí quedará demostrado...



...aunque, si te enfadan, puedes vengarte bien a gusto.



Los gráficos de "FS" están muy por encima de "LttP".



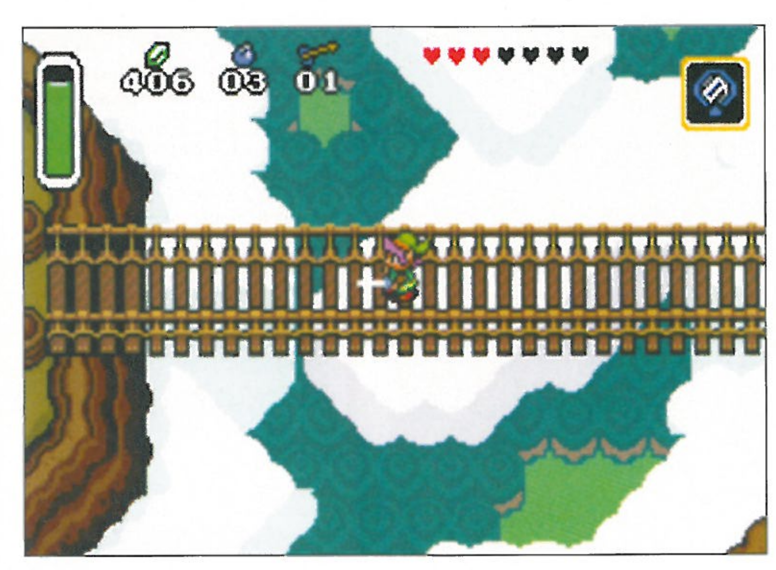
Con las rupias, "buitrea". ¡Es que gana el que más tenga!



Acceder al Mundo de la Oscuridad sin la Perla de la Luna no parece ser una buena idea... ¿Que dónde está Link? ¡Es el conejito rosa! Habrá que buscar la Perla, pues.



Una vez que tengamos la flauta, y la hayamos tocado frente a la veleta de Kakariko, podemos llamar en cualquier momento a este pajarillo para que nos lleve por ahí.



Aunque los gráficos queden pelín lejos de lo que GBA puede ofrecernos, no faltan escenas como ésta: un puente con los Bosques Perdidos al fondo.



Dialogar con la gente nos puede reportar, además de información, objetos como esta "red caza-bichos". Por cierto, bonito cuadro, ¿de qué nos suena esa cara?

JEFAZOS DE LOS GORDOS

Al final de cada mazmorra te espera el jefe final. Su aspecto impresiona, y cada uno tiene sus propias rutinas de ataque.





mejorando a medida que adquieres objetos importantes. Y es que, con el inventario lleno, las habilidades de Link se disparan: puedes nadar, correr, levantar rocas, poner bombas, pegar martillazos... y todo ello sin que la aventura pierda en ningún momento su fluidez y frescura. Algunos de estos ítems los encuentras por el mundo exterior, pero la mayoría se hallan ocultos en lo más profundo de...

Las trece mazmorras

Son la salsa del juego: geniales **laberintos donde es fácil perderse, plagados de puzzles,** cofres, llaves, puertas ocultas, trampas, enemigos y un enorme jefazo esperándonos al final del todo. Y encima, antes debes comerte la cabeza para llegar a la entrada de cada una, y eso puede darte muchos quebraderos. O lo que es lo mismo, mantenerte pegado a la consola durante horas, absorbido por su fantástico desarrollo. Tienes que hablar con la gente para sacarles información, probar cosas aquí y allá para ver si funcionan, investigar cada rincón en busca de pistas... Todo ello con **la sensación de libertad que da moverse por dos enormes mundos,** con la necesidad de viajar entre ellos, un aspecto que dota a "LttP" de **gran profundidad.** Sin embargo, como quizá ya esperabas, no todo podía ser perfecto. **Se nota el paso de los años en los gráficos,** pues sabemos que GBA puede dar mucho más de sí. Además **algunos puzzles son bastante duros,** y puedes acabar frustrado antes de tiempo.

Mejorando lo pasado

Hay diversos **cambios y extras respecto al original.** Ahora **Link grita cuando blande la espada,** salta o se cae, **y se aprecian nuevas animaciones** (si puedes, prueba la pala en SNES y luego en GBA). También todo tiene un aspecto más colorido. Pero **la novedad más gorda que encuentras es "Four Swords", el multijugador.** Un juego independiente que presenta unos gráficos a la altura de GBA, la adicción de la saga y la posibilidad... no, la obligación de **pasarnos la aventura con 2 ó 4 jugadores.** Está conectado con "LttP" (cuando te pases uno influirá en el otro, abriendo extras) y **es necesario colaborar para ir avanzando por las mazmorras.** Colaborar, o arrojar a un colega al vacío simplemente para deshacernos de él y pillar más rupias, ya que al final de la mazmorra el que tenga más, gana. Un lujo de cartucho que **se va a convertir en uno de tus favoritos y te va a hacer pasar ratos inolvidables,** tanto solo como en compañía. Sublime.



Las botellas nos sirven para llevar pociones, hadas e incluso abejas, y por todo el juego hay un total de cuatro. Y ese hombre de ahí tiene una. ¡Habla con él, por Zeus!



Aunque el bosque no es muy extenso, nos perderemos mientras haya niebla.



¿Por qué huyen las gallinas? ¿Será por los espadazos que las hemos dado?

DOS MUNDOS, UN HÉROE

"Zelda: LttP" fue el primero de la saga en darnos la posibilidad de viajar entre dos mundos. Eso sí, algo parecidos entre sí.



Están conectados entre sí. Desde el de la Oscuridad usamos el...

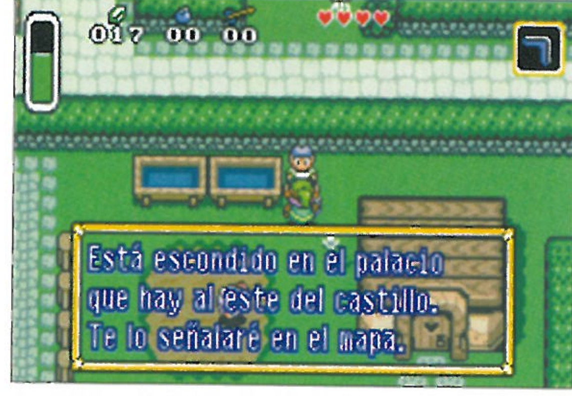


...espejo y... ¡oh! Aparecemos en una zona inaccesible del otro.



Dentro de las mazmorras te esperan multitud de peligros. ¿Pinchos? Sí, los pinchos son un peligro, pero peor son las baldosas del suelo, que ¡se levantan para atacarte!

MEJOR QUE NUNCA **A pesar de que el juego de hace años sigue siendo una obra maestra, Nintendo ha actualizado todos los aspectos que faltaban por pulir. La joya de los 16 bits brilla con más potencia que nunca en GBA. ¡Y de regalo, "Four Swords"!**



Todos los textos del juego están en castellano, así que el idioma ya no es una barrera para exprimir la aventura al máximo.



Link es capaz de nadar e incluso de bucear aunque, para poder darte un chapuzón, debes encontrar antes las aletas.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS  91

▲ Nuevas animaciones y mejor color. El modo "Four Swords".

▼ En este sentido, los años no pasan en balde. GBA puede ofrecernos más.

SONIDO  97

▲ Molan mucho las voces de Link cuando da espadazos. La música es genial.

▼ Siendo muy exigentes... unas poquillas melodías más.

JUGABILIDAD  99

▲ La variedad de localizaciones, ítems, enemigos y puzzles. Cada mazmorra es casi un nuevo mundo.

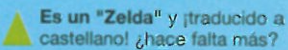
▼ Algunos puzzles se las traen.

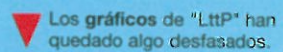
DURACIÓN  97

▲ Dos mundos, trece mazmorras y decenas de secretillos por descubrir.

▼ Que te lo conozcas de memoria, aunque para eso tienes el "Four Swords".

TOTAL 97


▲ **Es un "Zelda"** y ¡traducido a castellano! ¿hace falta más?


▼ Los **gráficos** de "LttP" han quedado algo desfasados.

VALORACIÓN



ORO PURO EN TU PORTÁTIL

Si te mola el rol, acabas de dar con el juego de tus sueños. Un juego donde, a cada paso te tropiezas con un nuevo reto que desafía tu inteligencia, con nuevos tesoros por recoger, con nuevas personas con las que dialogar... Y todo acompañado de mejoras técnicas sobre el original, y del gran regalo: "Four Swords".

EL RANKING

1. Zelda: LttP/Four Swords
2. Golden Sun
3. La Comunidad del Anillo

Zelda se destapa como el Rol definitivo en tu GBA. "Golden Sun" y "La Comunidad del Anillo" tienen mejores gráficos, pero peor jugabilidad. El carisma de Link es insuperable.

Es fuerte, valiente y... ¡peleón!

DAREDEVIL

La película y el héroe más rompedores del momento asaltan tu GB Advance con un cañero "beat'em up".



El salto doble es un movimiento interesante con el que llegamos a los sitios más altos. Esa escalera no se puede escapar.



Uno de los escenarios más vistosos es el de una transitada calle de la ciudad, donde vamos saltando de coche en coche.



¡Ahí está! Buen derechazo, Daredevil. Seguro que tras este puñetazo, ese tipo no vuelve a amenazarnos con su navaja...



La historia, aunque no esté demasiado currada, nos llega a través de bocadillos "tipo cómic" que dan un toque gracioso.

Acción y tortazos es lo que nos espera en la versión portátil de una de las pelis de moda. Es lo mejor después de salir del cine y empaparse de efectos especiales, de Jennifer Garner (ella) y de Ben Affleck (él). Cogerte tu juego y probar a ser como Daredevil. ¿Cómo os lo habíais imaginado? Sí, es un **beat´em up** en el que vamos a **repartir justicia y demostrar nuestros poderes.**

¡Directo desde el cine!

Lo que pasa es que **la conversión no ha salido tan resultona** como la peli. A la acción le falta profundidad, y aunque hay **23 niveles que recorrer, recogiendo objetos y repartiendo guantazos** a todo lo que se nos acerque, el planteamiento podría haber dado mucho más de sí. Quizá nuestro héroe podría haber tenido más movimientos para lucirse, o quizá el desarrollo podría haber sido más variado. Sin embargo, el **apartado técnico es bastante correcto,** con un "look" que nos recuerda más al **cómic de la Marvel** que a la propia película. El audio también raya a un gran nivel, por encima del resto del juego.

Lo que decíamos, que podía haber dado más de sí, aunque desde luego los fans de la peli van a agradecer ese **ritmo fácil, sin complicaciones** que lleva el juego desde el inicio. Además, guarda en la manga alguna que otra sorpresa en forma de extras que desbloquear. Basta dar una tunda a los jefes finales o ir recogiendo los iconos DD, para alargar la vida de este arcade.

¡COMO LOS DE VERDAD!

AUNQUE NO SEA TAN CONOCIDO, Daredevil también tiene sus poderes especiales, como Spiderman o los X-Men. Entre ellos destaca su Radar, que le permite ver objetos y enemigos ocultos a simple vista. ¡Y es ciego!



Activando el radar, los colores del escenario desaparecen.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **ENCORE**
- Desarrollador: **GRIPTONITE**
- Tipo de juego: **BEAT'EM UP**
- Idioma: **INGLÉS**
- Jugadores: **1**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- Passwords: **SÍ**
- Batería: **NO**
- Datos: **23 NIVELES**

- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **31 MARZO**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 70
Personajes con un diseño que se acerca al cómic.

SONIDO 70
Melodías electrónicas que acompañan bien la acción.

JUGABILIDAD 66
El esquema es simple y no ofrece demasiada variedad.

DURACIÓN 70
Son 23 niveles y una tanda de 14 extras por desbloquear. Bien.

TOTAL 70



▲ **La licencia de moda.** Destaca el aspecto gráfico.

▼ **El control no convence.** La licencia pedía más.

VALORACIÓN

Pese a resultar algo simple, proporcionará diversión a los fans de la película y a los que gusten de beat'em ups sin demasiadas complicaciones.





¿PREPARADO PARA SALTAR?

Nintendo Acción y Acclaim te regalan el equipo completo para participar en el rally más duro del mundo.

¡MÁS FÁCIL TODAVÍA! ¡Envía un SMS desde tu móvil y gana uno de los premios que sorteamos!

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un **mensaje de texto** al **número 5300** desde tu móvil poniendo la **palabra: nt125dakar**

SORTEAMOS:

10 JUEGOS PARA GAMECUBE

5 VOLANTES LOGITECH



"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de abril de 2003.







NINTENDO GAMECUBE

007 NIGHTFIRE
▶EA GAMES ▶Acción 3D
▶64,95 € ▶1-4 J



James Bond vuelve a nuestras Cube con la cara del mismo Pierce Brosnan. Nos espera infiltración en primera persona, conducción de vehículos, y algunas innovaciones como los "momentos sigilosos". Y el multijugador, de cine.

Puntuación 91

AGGRESSIVE INLINE


▶ACCLAIM ▶Skate
▶59,95 € ▶1-2 J

Un flipante juego de "patines en línea", con innumerables objetos en los escenarios y detalles realistas.

Puntuación 89

BEACH SPIKERS


▶SEGA/INFOGRAMES ▶Voley Playa
▶59,95 € ▶1-4 J

Si te gustan el voley playa y las chicas de película, esto te va a encantar. Y si no, pruébalo al menos.

Puntuación 85

BLOODY ROAR


▶ACTIVISION ▶Lucha
▶57,00 € ▶1-2 J

Destacan su apabullante gama de golpes y la poderosa transformación de los personajes en malas bestias.

Puntuación 90

BMX XXX
NUEVO



▶ACCLAIM ▶Deporte
▶59,95 € ▶1-2 J

Si encima de hacer buenas piruetas, aparecen chicas/os en "cueros" y vídeos subidos de tono, qué más...

Puntuación 85

BOMBERMAN GENERATION


▶VIVENDI/MAJESCO ▶Aventura
▶29,95 € ▶1-4 J

Rompe con su estilo gráfico. Además es sencillo y divertido. Si te gusta Bomberman, no te decepcionará.

Puntuación 84

BURNOUT


▶ACCLAIM ▶Carreras
▶59,95 € ▶1-2 J

Un "racing" divertido, frenético y espectacular. Sus "golpazos" te van a poner los pelos de punta.

Puntuación 85

CAPCOM VS SNK 2 E.O.


▶CAPCOM ▶Lucha
▶64,95 € ▶1-2 J

Un rompedor juego de lucha en 2D, con muchos personajes, modos de juego y excelente control.

Puntuación 90

CRASH BANDICOOT


▶VIVENDI UNIVERSAL ▶Plataformas
▶29,95 € ▶1 J

Salta que te salta, Crash, héroe conocido en este mundillo, toma la Cube al asalto con un buen juego.

Puntuación 86

CRAZY TAXI


▶ACCLAIM ▶Acción
▶59,95 € ▶1 J

Es pura diversión arcade. Conduce tu taxi por dos gigantescas ciudades y no te cortes en hacer el "cabra".

Puntuación 83

DAKAR 2
NUEVO



▶ACCLAIM ▶Carreras
▶59,95 € ▶1-2 J

Participa en el rally más duro con moto, coche o camión. Buena carrera y mejor conexión con GB Advance.

Puntuación 83

DIE HARD VENDETTA


▶VIVENDI UNIVERSAL ▶Acción 3D
▶29,95 € ▶1 J

Un shooter 3D, en primera persona, con toques tan originales como que se puede capturar rehénes.

Puntuación 90

DR. MUTO
NUEVO



▶MIDWAY ▶Plataformas
▶64,95 € ▶1 J

Plataformas alocadas, protagonizadas por un ingenioso doctor, capaz de convertirse en cualquier cosa.

Puntuación 84

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

01	ETERNAL DARKNESS
02.	SUPER MARIO SUNSHINE
03.	MARIO PARTY 4
04.	MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE
05.	STARFOX ADVENTURES
06.	LUIGI'S MANSION
07.	RESIDENT EVIL
08.	STAR WARS: BOUNTY HUNTER
09.	PIKMIN
10.	WAVE RACE: BLUE STORM

ETERNAL DARKNESS
▶NINTENDO ▶Aventura de terror
▶44,95 € ▶1 J



La ambientación es espectacular, y entre esto y que las alucinaciones que pasan por la cabeza del protagonista son para temblar, el miedo está garantizado. Además, el guión y la puesta en escena valen su peso en oro.

Puntuación 94

EVOLUTION WORLDS
NUEVO





▶UBI SOFT ▶RPG
▶59,95 € ▶1 J

Este clásico juego de Rol hará las delicias de los fans de "Pokémon" y "Golden Sun". Está dicho todo...

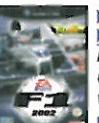
Puntuación 87

EXTREME G3


▶ACCLAIM ▶Velocidad
▶59,95 € ▶1-4 J

Un juego de carreras con potencia supersónica, que sin embargo no se escapa al control del pad.

Puntuación 85

F-1 2002


▶EA SPORTS ▶Carreras
▶64,95 € ▶1-4 J

Fenomenal estreno de la saga en GameCube. La licencia oficial le da vida y el acabado técnico, lujo.

Puntuación 87

LA NOVEDAD DEL MES
METROID PRIME

▷NINTENDO ▷Aventura
▷59,95 € ▷1 J

Ahora mismo es el mejor juego disponible para GameCube. Además, ha estrenado un nuevo género que sin duda creará una legión de adeptos, las aventuras en 3D. Permiten vivir la acción con detalle y emoción. Se acompaña de un nivel visual que deja atrás a todo lo visto.

Puntuación 99

FIFA 2003
▶ELECTRONIC ARTS ▶Fútbol
▶64,95 € ▶1-4 J

El juego de fútbol que todos soñábamos. Control impecable, gráficos reales, animaciones de verdad. Y encima la narración de los comentaristas de la SER, Manolo Lama y de Paco González. No se puede pedir más.

Puntuación 94

FREEKSTYLE


▶EA SPORTS ▶Motocross
▶64,95 € ▶1-2 J

Motocross, piruetas imposibles y carreras en retorcidos circuitos. Está de moda y nos encanta.

Puntuación 88

HARRY POTTER Y LA CÁMARA...
▶EA GAMES ▶Aventura
▶64,95 € ▶1 J

Libro y película son flipantes, y seguro que te gustan por igual. Pero es que el juego oficial va a atraparte gracias a su eficaz desarrollo y a su jugabilidad totalmente equilibrada. Si te gusta Harry Potter, no te lo puedes perder.

Puntuación 92

LOST KINGDOMS


▶ACTIVISION ▶Aventura-estrategia
▶69,95 € ▶1-2 J

Aventura + juego de acción, que se nutre de cartas para acabar con los enemigos. Innovador.

Puntuación 83

LAS DOS TORRES
NUEVO

▶EA GAMES ▶Acción
▶64,95 € ▶1 J



Te traslada a los campos de batalla de Tierra Media, entre orcos y otras criaturas, como protagonista absoluto de la historia. Lo que siempre habías querido ser. Pero, eso sí, no podrás jugar en compañía.

Puntuación 91

LUIGI'S MANSION


▶NINTENDO ▶Aventura
▶44,95 € ▶1 J

Luigi debe localizar a Mario en una mansión plagada de fantasmas. Divertidísimo, y a un precio guay.

Puntuación 90

MARIO PARTY 4
▶NINTENDO ▶Tablero
▶44,95 € ▶1-4 J



Un juego para vivir semanas alegres y meses de ocupación junto a tres amigos. Los protagonistas, los chicos de la Gran N: Mario, Link, Yoshi y los Pokémon, entre otros. Los tableros, nuevos, en glorioso 3D. Una mezcla irresistible.

Puntuación 92

MICROMACHINES


▶INFOGRAMES ▶Carreras
▶49,95 € ▶1-4 J

Un jueguecito de carreras fresco y divertido. Explotarás su espíritu multijugador y sus originales modos.

Puntuación 90

MORTAL KOMBAT D. A.
▶MIDWAY ▶Lucha
▶64,95 € ▶1-2 J

La lucha se pone seria. Olvídate de los arcades de peleas que hayas probado hasta ahora, porque MK ha vuelto. Su mejor baza: cambiar de estilo de lucha en combate. Pero también es una lucha seria y dura, violenta, para adultos.

Puntuación 93

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE


▶EA GAMES ▶Acción 3D
▶64,95 € ▶1-4 J

Alístate y libra batallas de la Segunda Guerra Mundial como un soldado más. Puro combate 3D.

Puntuación 90

MYSTIC HEROES


▶KOEI ▶Beat'em up
▶64,95 € ▶1-4 J

Un beat'em up puro y duro, con intensos niveles de acción. Es siempre igual, así que puede cansar.

Puntuación 84

NEED FOR SPEED: HP2



EA GAMES · Carreras
64,95 € · 1-2 J

Un titulazo de coches respaldado por un apartado técnico brillante, coches de lujo, reales y muy bien detallados.

Puntuación 90

NBA COURTSIDE 2002



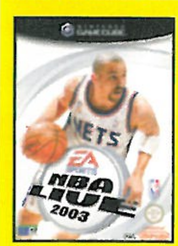
NINTENDO · Baloncesto
44,95 € · 1-2 J

Un basket espectacular, con una gran variedad de modos de juego y un control adaptable a cualquier usuario.

Puntuación 87

NBA LIVE 2003

EA SPORTS · Baloncesto
64,95 € · 1-4 J



Los 29 equipos de la mejor liga de basket del mundo, la NBA, se ponen bajo tu control. Tienes las plantillas actualizadas, un soberbio control sobre todos los jugadores, y además alucinarás con las increíbles animaciones.

Puntuación 93

PHANTASY STAR ONLINE

NUEVO



SEGA/INFOGRAMES · RPG
54,95 € · 1-4 J

Hemos dado nuestro primer sorbo a la experiencia online, y nos ha convencido. Eso sí, hay que pagarlo.

Puntuación 88

PIKMIN



NINTENDO · Aventura-puzzle
44,95 € · 1 J

Explorar, atacar enormes enemigos, construir puentes... Requiere cerebro y habilidad dactilar a la vez.

Puntuación 90

RAYMAN 3

UBI SOFT · Plataformas
59,95 € · 1-4 J

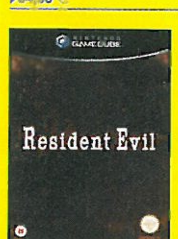


Las plataformas más geniales se dan la mano con la acción más cañera. Los alucinantes gráficos os dejan prendados desde el principio, y el genial y variadísimo desarrollo no os permitirá quitar los ojos de la pantalla.

Puntuación 94

RESIDENT EVIL

CAPCOM · Aventura de terror
64,95 € · 1 J



El terror espera a la vuelta... de la esquina con el mejor juego de terror que se ha hecho hasta ahora. Y además es sólo para tu GC, así que presume. El juego de Capcom exhibe un nivel gráfico que hace real cada una de las acciones que ocurren.

Puntuación 94

RESIDENT EVIL 0



CAPCOM · Aventura de terror
64,95 € · 1 J



El nuevo Resident te lleva al origen de la saga, con un juego que mejora a todos los niveles lo que vimos en el primer RE. Tiene un desarrollo que te absorberá (más de 15 horas, seguro), y un nivel técnico que lo hace imprescindible.

Puntuación 95

SONIC ADVENTURE 2 BATTLE



SEGA · Arcade
34,95 € · 1-4 J

Treinta escenarios que recorrer a toda velocidad y un personaje distinto para cada fase. Conexión a GBA.

Puntuación 90

SMUGGLER'S RUN WARZONES



TAKE 2 · Coches-acción
62,95 € · 1-4 J

Un juego de coches diferente, con acción frenética y un multijugador con el que vais a alucinar.

Puntuación 85

SPIDER-MAN



ACTIVISION · Acción
49,95 € · 1 J

Combina dosis de combate con fases de vuelo, e impacta en las peleas con los jefes finales. Ojo a su precio.

Puntuación 87

SSX TRICKY



EA SPORTS · Snowboard
64,95 € · 1-2 J

Si te mola el descenso con tabla, aquí además podrás hacer todos los tricks y piruetas que quieras.

Puntuación 89

STARFOX ADVENTURES

NINTENDO/RARE · Aventura
44,95 € · 1 J



El zorro de Nintendo da la campanada en calidad gráfica y jugable. Te espera una profunda aventura, cargada de detalles que te colmarán de felicidad, y pondrán la envidia en cara ajena. Es de Rare, y mola todo.

Puntuación 96

STAR WARS BOUNTY HUNTER



LUCASARTS · Acción 3D
64,95 € · 1-4 J

Un nuevo y atractivo producto de la saga galáctica. Mucha acción y ambientación en su punto.

Puntuación 89

STAR WARS GUERRAS CLON



LUCASARTS · Acción
62,95 € · 1-4 J

Un genial shooter-combate-acción-tierra-aire que no debe faltar en tu colección de clásicos Star Wars.

Puntuación 89

STAR WARS JEDI OUTCAST



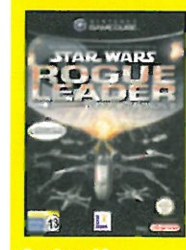
LUCASARTS · Acción 3D
69,95 € · 1-2 J

La ambientación y la banda sonora son elementos irresistibles en este shooter de "cepa" galáctica.

Puntuación 90

STAR WARS ROGUE LEADER

LUCASARTS · Shooter aéreo
64,95 € · 1 J



"Rogue Leader" es una "peli" interactiva, con escenarios localizados en los filmes y acción por las galaxias. Si lo acompañas con lo último que ha salido para tu consola, dígase Clones y Outcast, es la bomba.

Puntuación 94

SUPER MARIO SUNSHINE

NINTENDO · Aventura-Plataformas
44,95 € · 1 J



¡Ya tenemos las mejores plataformas para Cube! Y por mucho tiempo, porque Mario se ha estrenado, con un apartado técnico sobresaliente, un juego lleno de retos y la jugabilidad que todos esperábamos.

Puntuación 95

SUPER MONKEY BALL 2

NUEVO



SEGA · Arcade-Party
64,95 € · 1-4 J

Un juego cosa de monos. Muy mono. Y con un sinfín de minijuegos para pasarlo en grande.

Puntuación 87

SUPER SMASH BROS. MELEE

NINTENDO · Lucha
54,95 € · 1-4 J



Los héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original, con un nivel técnico por las nubes y una capacidad de adicción que te va a pegar a la pantalla, a ti y a tres amigos, durante muchos días. ¡Qué frenesí!

Puntuación 95



TIME SPLITTERS 2

EIDOS · Shooter 3D
59,95 € · 1-4 J



Una historia original, una gran oferta en modos multijugador. Técnicamente impecable. Sin duda uno de los que más nos han impresionado. Por el nivel de I.A. de los rivales, el control suave, la duración y la original historia.

Puntuación 95

TONY HAWK 4



ACTIVISION · Skate
67,95 € · 1 J

De nuevo superándose a sí mismo, como dicta el espíritu del skater. Más grande, más real y con una música...

Puntuación 90

VEXX

NUEVO



ACCLAIM · Plataformas
59,95 € · 1-2 J

Un plataformas/aventura que desprende calidad, variedad y jugabilidad. Y encima mola el héroe.

Puntuación 87

WAVE RACE BLUE STORM

NINTENDO · Carreras
44,95 € · 1-4 J

Un prodigio de la técnica al servicio de la diversión. Es como estar cabalgando sobre olas vivas.

Puntuación 90

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES SHOOTERS 3D

1. TIME SPLITTERS 2
2. STAR WARS: ROGUE LEADER
3. 007 NIGHTFIRE
4. MEDAL OF HONOR FRONTLINE
5. DIE HARD VENDETTA

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO SUNSHINE
2. RAYMAN 3
3. SONIC ADVENTURE 2 BATTLE
4. VEXX
5. CRASH BANDICOOT

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. FIFA 2003
2. NBA LIVE 2003
3. TONY HAWK 4
4. NEED FOR SPEED
5. WAVE RACE

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. METROID PRIME
2. STARFOX ADVENTURES
3. RESIDENT EVIL ZERO
4. RESIDENT EVIL
5. ETERNAL DARKNESS

LOS MEJORES DE LUCHA-ACCIÓN

1. SUPER SMASH BROS MELEE
2. MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE
3. CAPCOM VS SNK 2 EO
4. LAS DOS TORRES
5. STAR WARS GUERRAS CLON

GUÍA DE COMPRAS

GAME BOY ADVANCE

ADVANCE WARS



▶NINTENDO ▶Estrategia
▶44,95 € ▶1-4 J

¿Estrategia? Dale una oportunidad. Tiene un completo tutorial, está en castellano y es de lo más divertido.

Puntuación 85

AGGRESSIVE INLINE




▶ACCLAIM ▶Skate
▶49,95 € ▶1-2 J

Grindea, salta como loco y patina a tus anchas. Buenas animaciones y música de lujo para tus oídos.

Puntuación 85

BLACK BELT



▶XICAT INTERACTIVE ▶Lucha
▶42,95 € ▶1-2 J

Después de Street Fighter, el mejor juego de lucha para tu Advance. Sorprende gráficamente.

Puntuación 90

BROKEN SWORD



▶UBI SOFT-BAM! ▶Aventura Gráfica
▶49,95 € ▶1 J

Una aventura gráfica con buen ritmo y argumento, tensión, buen humor... ¡utilizarás la cabeza!

Puntuación 86

COLIN MCRAE 2.0



▶UBI SOFT ▶Rally
▶49,95 € ▶1-4 J

Coches reales, en 3D, que te harán sentir al máximo la emoción de los rallys. Control exigente.

Puntuación 88

COMUNIDAD DEL ANILLO



▶VIVENDI UNIVERSAL ▶Rol
▶29,95 € ▶1 J

La versión oficial de El Señor de los Anillos, el libro de Tolkien, es una aventura rolera muy profunda.

Puntuación 89

CT SPECIAL FORCES



▶LSP ▶Acción-plataformas
▶39,95 € ▶1-2 J

Acción de la buena y un desarrollo tan simple como adictivo, son los puntos fuerte de este título.

Puntuación 89

DAREDEVIL (NUEVO)



▶ENCORE ▶Acción
▶39,95 € ▶1 J

Una de las películas de moda llega a GB Advance en forma de cañero beat'em up. ¡Pero le falta variedad!

Puntuación 70

DAVE MIRRA BMX 2



▶ACCLAIM ▶BMX
▶14,95 € ▶1-4 J

Incluye doce "bicicletistas" con los que grindar por 6 escenarios. ¿Has visto el precio? Espectacular.

Puntuación 89

DAVE MIRRA BMX 3



▶ACCLAIM ▶BMX
▶49,95 € ▶1-2 J

Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increíble banda sonora. Pruébalo, no te arrepentirás.

Puntuación 90

DINOTOPIA



▶TDK ▶Acción-plataformas
▶39,95 € ▶1 J

Combina un desarrollo variado con un aspecto visual sorprendente. Y encima es una famosa serie de TV.

Puntuación 87

DRAGON BALL Z



▶INFOGRAMES ▶Rol
▶49,95 € ▶1 J

Aunque flojea gráficamente, tiene un desarrollo entretenido. Además sigue triunfando en los tops de ventas.

Puntuación 80

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

01. SUPER STREET FIGHTER II
02. FINAL FIGHT ONE
03. GOLDEN SUN
04. YOSHI'S ISLAND
05. SEÑOR DE LOS ANILLOS: DOS TORRES
06. METROID FUSION
07. SUPER MARIO ADVANCE 2
08. DRAGON BALL Z: LEGADO DE GOKU
09. SONIC ADVANCE
10. HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA

ECKS VS SEVER



▶UBI SOFT ▶Shoot'em up
▶25,00 € ▶1-4 J

¿Un argumento trepidante en un shooter subjetivo? Pues sí, y ya veis a qué precio nos ponen la diversión.

Puntuación 85

EL PLANETA DEL TESORO



▶UBI SOFT ▶Aventura
▶49,95 € ▶1 J

Una aventura divertida y entretenida, basada en la película que acaba de estrenar la compañía Disney.

Puntuación 88

FIFA FOOTBALL 2003



▶EA SPORTS ▶Fútbol
▶54,95 € ▶1-2 J

La gran cantidad de modos de juego y el control son sus claves. Añade jugadores reales, 14 ligas...

Puntuación 91

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY

▶NINTENDO ▶Velocidad
▶42,00 € ▶1-4 J

No hay un juego más rápido. «F-Zero» es vertiginoso, un ciclón. Pero controlable, y sin parones.

Puntuación 90

GOLDEN SUN

▶NINTENDO ▶Rol
▶45,00 € ▶1-2 J



En un continente enorme, dos tipos están a punto de vivir una aventura fantástica. Esta entrada de película da pie a un fenomenal RPG que nos sumergirá en una historia absorbente, llena de magia y batallas. Un cuento de entre 30 y 60 horas de juego con un control exquisito.

Puntuación 95

GO! GO! BECKHAM!



▶RAGE ▶Plataformas
▶49,95 € ▶1 J

Atractiva mezcla de plataformas, Rol y juego de fútbol, con la estrella del soccer como protagonista.

Puntuación 84

GRADIUS ADVANCE



▶KONAMI ▶Matamarcianos
▶53,00 € ▶1 J

Uno de los estandartes de los matamata. Ofrece un apartado gráfico de lujo y una duración respetable.

Puntuación 85

GT ADVANCE 2



▶THQ ▶Carreras
▶53,00 € ▶1-2 J

Saltamos de los circuitos urbanos a los rallys, con buen nivel gráfico y mejor sensación de velocidad.

Puntuación 88

HARRY POTTER Y LA CÁMARA...



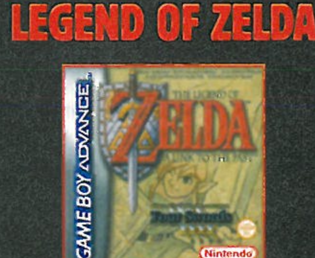
▶ELECTRONIC ARTS ▶Aventura
▶54,95 € ▶1 J

Consigue transmitir toda la emoción y el misterio del libro, a través de un sistema de juego bien estructurado.

Puntuación 91

LA NOVEDAD DEL MES

LEGEND OF ZELDA



▷NINTENDO ▷RPG
▷39,95 € ▷1-4 J

El nuevo Zelda viene dispuesto a robarle el puesto en las listas de ventas a "Golden Sun". Para ello pone en juego una historia atractiva, un desarrollo super jugable y un multijugador que es una grandísima aventura en sí mismo.

Puntuación: 97

INVADER



▶XICAT INTERACTIVE ▶Matamarcianos
▶42,95 € ▶1-2 J

Es rápido, bonito, engancha, y además puedes jugar con un amigo en modo cooperativo. ¿Algo más?

Puntuación 87

ISS ADVANCE



▶KONAMI ▶Fútbol
▶54,95 € ▶1 J

Nos gusta el fútbol, y más cuando lo podemos jugar en cualquier parte con este nivel de calidad.

Puntuación 89

JACKIE CHAN ADVENTURES



▶ACTIVISION ▶Beat'em Up
▶19,95 € ▶1 J

Jackie tiene nombre, fama y un juego competente, con base beat'em up y gran gama de golpes.

Puntuación 87

KLONOA



▶NAMCO ▶Plataformas
▶49,95 € ▶1 J

Un plataformas con saltos y puzzles, que merece la pena probar. Está garantizada la diversión.

Puntuación 85

LAS DOS TORRES



▶ELECTRONIC ARTS ▶Acción
▶54,95€ ▶1-4 J

El Señor de los Anillos, en la versión de la película. Mucha acción de la buena, con toquecitos de Rol.

Puntuación 91

LILO & STITCH



▶DISNEY-UBI SOFT ▶Acción
▶49,95 € ▶1 J

Humor, marcha, una jugabilidad envidiable, variedad... una pena que se quede algo corto de duración.

Puntuación 86

LUCKY LUKE WANTED



▶INFOGRAMES ▶Aventura
▶54,00€ ▶1-2 J

El vaquero protagoniza una aventura divertida y variada, con una genial ambientación, muy "vaquera".

Puntuación 88

MARIO KART SUPER CIRCUIT

▶NINTENDO ▶Velocidad
▶42,00 € ▶1-4 J

Es el líder indiscutible en velocidad. Sus notas son brillantes. Pero lo más destacado es su equilibrio entre técnica y jugabilidad. La parte técnica incluye zooms, efectos de transparencia y un diseño cuidadísimo; la jugable empieza en un excelente control y sigue con un glorioso modo multijugador.

Puntuación 95

MEDABOTS: METABEE



▶NATSUME ▶RPG
▶49,95 € ▶1 J

Clon del estilo Pokémon donde las "mascotas" son gigantescos robots para coleccionar y potenciar.

Puntuación 81

METROID FUSION

▶NINTENDO ▶Aventura
▶44,95 € ▶1 J

Si buscáis una aventura total, este cartucho colma todas las expectativas. Controlamos a Samus, cazarrecompensas espacial, y debemos recorrer un gigantesco mundo atestado de peligrosos alienígenas, ingeniosos puzzles y zonas secretas. La genial ambientación os meterá de lleno en la acción.

Puntuación 95

MICROMACHINES



▶INFOGRAMES ▶Carreras
▶54,95 € ▶1-4 J

Minicoches, minicarreras, sí, pero un juegazo con el que te lo vas a pasar pipa... si te gusta competir.

Puntuación 88

MORTAL KOMBAT D.A.



▶MIDWAY ▶Lucha
▶49,99 € ▶1-2 J

Destacan la variedad de golpes y el control de los personajes. Algo flojillas las animaciones

Puntuación 88

SUPER STREET FIGHTER II



▶CAPCOM ▶Lucha
▶29,95 € ▶1-2 J

¿Revivir el mayor bombazo de la historia de los videojuegos en tu GBA? ¿Y a este precio?

Puntuación 90

WARIO LAND 4



▶NINTENDO ▶Plataformas
▶41,95 € ▶1 J

Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.

Puntuación 91

RAYMAN 3

▶UBI SOFT ▶Plataformas
▶49,95 € ▶1-2 J

Un amigo te ha pedido que le recomiendes un juego y no se te ocurre ninguno. Bueno, el nuevo Rayman atrapa a cualquier público, es gracioso, variado y bonito; y tiene un nivel de dificultad bien ajustado. ¿Convencido? Bueno, si no te lo crees mira la puntuación que le hemos dado.

Puntuación 94

SUPER MARIO WORLD

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶45,00 € ▶1-4 J



Un juego que le va a coronar como rey de plataformas. 96 mundos para explorar corriendo, buceando, a saltos, montados sobre Yoshi o volando. Y además podemos escoger entre Mario y Lugi para recorrer cada fase. Aparte, incluye «Mario Bros.», el arcade multijugador compatible con «Mario Advance».

Puntuación 95

YOSHI'S ISLAND

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶45,00 € ▶1-4 J



La penúltima aventura de Mario y Yoshi nos deja 48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Su gran jugabilidad no os permitirá pestañear, y su acabado gráfico os dejará con la boca abierta. Además, completar todos los niveles y secretos os llevará varios meses.

Puntuación 95

RAYMAN ADVANCE



▶UBI SOFT ▶Plataformas
▶39,95 € ▶1-4 J

Un plataformas que no te puedes perder. ¿Te has fijado en el precio? Pues tu amigo sí, y va a por él...

Puntuación 87

TARZAN RETURN TO THE JUNGLE



▶ACTIVISION ▶Plataformas
▶49,95 € ▶1 J

Vuelve a la jungla para protagonizar miles de saltos y vuelos en lianas en un divertido plataformas de Disney.

Puntuación 85

ROBOTECH: THE MACROSS SAGA



▶TDK INTERACTIVE ▶Shoot'em up
▶39,95 € ▶1-2 J

Divertido mata-mata que combina varios estilos de juego con toques de aventura. No dejarás de disparar.

Puntuación 82

TEKKEN



▶NAMCO ▶Lucha
▶54,99 € ▶1-2 J

Tiene golpes y combos para aburrir, y ofrece una variedad de modos de juego extraordinaria.

Puntuación 88

STREET FIGHTER ALPHA 3

▶UBI-CAPCOM ▶Lucha
▶49,95 € ▶1-2 J

La recreativa que todo el mundo quiere, en tu superportátil. Una conversión de lujo que no ha escatimado técnica (ojo con el tamaño y animaciones de los luchadores), espacio (33 personajes, guau), ni jugabilidad (modos de juego para 1 y 2). Lo mejor en lucha que vais a encontrar por mucho tiempo.

Puntuación 95

TOMB RAIDER



▶UBI SOFT ▶Aventura
▶54,95 € ▶1 J

Lara Croft se estrena en Advance con una animación de lujo, genial aspecto y buena carga de acción.

Puntuación 89

TONY HAWK'S PRO SKATER 3





▶ACTIVISION ▶Skate
▶53,95 € ▶1-4 J

Skaters enormes, se mueve con total suavidad, hay multijugador y editor de circuitos.

Puntuación 92

SPYRO: SEASON OF ICE



▶VIVENDI UNIVERSAL ▶Aventura-acción
▶29,95 € ▶1 J

Esta aventura rezuma calidad, buen humor, jugabilidad y variedad. Spyro salta, planea y escupe fuego.

Puntuación 88

TUROK EVOLUTION

▶ACCLAIM ▶Acción
▶52,95 € ▶1-2 J

Un buen argumento y un control exquisito dan vida a la primera incursión de Turok en GBA.

Puntuación 87

SPYRO: SEASON OF FLAME



▶VIVENDI UNIVERSAL ▶Plataformas
▶29,95 € ▶1 J

Una gran seguna parte. Vista isométrica, escenarios coloristas, 3 mundos enormes, ¡¡y qué precio!!

Puntuación 89

SUPER MARIO ADVANCE

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶41,95 € ▶1-4 J

Tiene plataformas por un tubo, protagonistas de lujo, 20 niveles, y un multijugador increíble.

Puntuación 91

V-RALLY 3

▶INFOGRAMES ▶Carreras
▶54,95 € ▶1-2 J



Llega el juego de rallys definitivo para Game Boy Advance. Y tenía que ser de «V-Rally», una saga plagada de éxitos. La tercera entrega combina tecnología de otro planeta (coches renderizados, ¡¡vista subjetiva!!, velocidad, suavidad) con un altísimo nivel de jugabilidad. Nueva generación.

Puntuación 95

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. YOSHI'S ISLAND
2. SUPER MARIO WORLD
3. RAYMAN 3
4. WARIOLAND 4
5. SUPER MARIO ADVANCE

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. LEGEND OF ZELDA
2. METROID FUSION
3. GOLDEN SUN
4. TOMB RAIDER
5. DRAGON BALL

LOS MEJORES DE ACCIÓN

1. LAS DOS TORRES
2. CT SPECIAL FORCES
3. SPYRO: SEASON OF ICE
4. FINAL FIGHT ONE
5. TUROK EVOLUTION

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. V-RALLY 3
2. MARIO KART
3. TONY HAWK 3
4. FIFA 2003
5. DAVID MIRRA BMX 3

LOS MEJORES DE LUCHA

1. STREET FIGHTER ALPHA 3
2. SUPER STREET FIGHTER II
3. BLACK BELT
4. MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE
5. TEKKEN

GAME BOY COLOR

DRAGON BALL Z

▶INFOGRAMES ▶Juego de cartas
▶34,95 € ▶1-2 J



Extensos diálogos en castellano y un ambiente bien extraído de la serie de animación, forman este juego de cartas que va a hacer las delicias de fans de este género (y no tan fans). Si te atreves, no te arrepentirás. Y si conoces a un amigo que lo tenga, podrás pelear y cambiar cartas raras.

Puntuación 93

HAMTARO

▶NINTENDO ▶ROL
▶29,95 € ▶1-2 J



Un juego encantador, protagonizado por seres deliciosos. Son hamsters, y para jugar con ellos tendrás que aprender su idioma, el Ham-chat. Las nuevas palabras te permitirán avanzar, participar en minijuegos y divertirte de lo lindo. Obtendrás semillas, trajes para bailar y otras sorpresas que ni tú te esperas.

Puntuación 90

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

01. HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA
02. DRAGON BALL Z
03. POKéMON CRISTAL
04. LEGEND ZELDA: ORACLE OF AGES
05. SUPER MARIO BROS. DELUXE
06. LEGEND ZELDA: ORACLE OF SEASONS
07. WARIOLAND 3
08. E.T. EL EXTRATERRESTRE
09. HAMTARO: HAMS-HAMS UNITE!
10. POKéMON PLATA

HARRY POTTER Y LA CÁMARA...

▶EA GAMES ▶RPG
▶42,95 € ▶1-2 J



Con la calidad gráfica que vimos en su primera entrega, vuelven Harry y sus amigos para salvar Hogwarts de la maldición de la cámara secreta. A base de diez hechizos diferentes, nuestros amigos se las verán con más de 50 criaturas en combates por turnos de los de toda la vida.

Puntuación 98

NO TE LÍES CON EL EURO

Para ponértelo más claro, te ofrecemos los precios más utilizados en estas páginas, con su conversión a pesetas.

36,00 €	5.990 PTA	57,04 €	9.491 PTA
39,00 €	6.489 PTA	59,95 €	9.975 PTA
42,00 €	6.988 PTA	60,00 €	9.983 PTA
45,00 €	7.487 PTA	63,05 €	10.491 PTA
49,99 €	8.318 PTA	64,04 €	10.655 PTA
53,99 €	8.983 PTA	65,00 €	10.815 PTA
54,03 €	8.990 PTA	67,00 €	11.148 PTA
54,99 €	9.150 PTA	69,95 €	11.639 PTA

NUESTRA RECOMENDACIÓN Ojo a las ofertas en novedades de Game Boy Advance. ¡Spyro por 30 Euros, Jackie Chan por 20! ¡Genial!



- Conoce los puntos más débiles de tus enemigos.
- Descubre la utilidad de todos los hechizos.
- Paso a paso detallado, en la mansión y en cada capítulo.

Nunca volverás a estar solo cuando entres en la oscuridad

ETERNAL DARKNESS

SEGUNDA ENTREGA

Alex continúa con sus escabrosas lecturas. Este mes le toca aprender sobre amores maliciosos con el persa Karim, y revivir las primeras relaciones de sus antepasados con el reino de la oscuridad eterna. ¡Hágase la luz, pues!

Paso a paso

ALEX Y EL CUADRO

Sobrecogida por la historia, pero dispuesta a continuar su investigación, Alex decidió echar un vistazo a las habitaciones del piso superior. Subió las escaleras, e ***introdujo la llave de la segunda planta en la cerradura...*** *quedándose con la mitad de ella en la mano. La llave se había roto, pero Alex, que ya comprendía la naturaleza del hechizo Encantar Objeto, la arregló usándolo sobre la llave. Al fin pudo acceder al pasillo de la segunda planta, y decidió empezar por las habitaciones de su izquierda, atravesando la primera puerta que vio. Se encontró en una estancia con un estilo que evocaba la guerra civil americana, con un expositor de armas, una bandera de EE.UU., y cierto ambiente polvoriento. Junto a la cama encontró balas de revolver que guardó, por si llegase el caso. Examinó el escritorio, pero su vista se fijó en el cuadro colgado sobre él... Algo sobresalía por detrás del marco del cuadro [1]. Alex tiró del papel, apoderándose de* ***una nueva página del Tomo****. Al segundo, comenzó a leer.*

CAPÍTULO 4

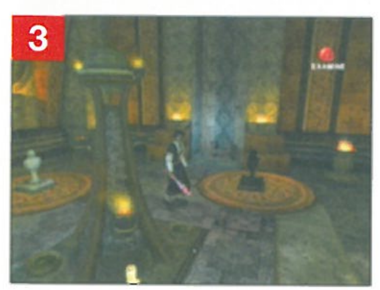
- Persia, 565 D.C.
- Karim



El asombro de Karim ante las extrañas voces y los fenómenos que acababa de protagonizar no pudo apaciguar el deseo de complacer a su amada, por lo que cruzó la sala en dirección a las escaleras, no sin fijarse antes en los cinco cadáveres que se encontraban repartidos por la sala en un deplorable estado. **Karim se decidió a bajar las escaleras y... (Karim recogió el Tomo de la Oscuridad Eterna)...** imposible, estaba bajando y después... Los **cinco cadáveres (Mantorok) se levantaron,** interrumpiendo sus pensamientos y Karim tuvo que darle uso a su Talwar antes de bajar, esta vez sí, las escaleras. Ante sí se abría un pasillo vigilado por tres zombies (2 Alineamiento, 1 Mantorok). [1] El espadachín acabó con ellos y se apoderó también de una **estatua blanca en el primer recodo del pasillo.** Avanzando un poco más acabó con otro zombi (Alineamiento) que portaba una nueva runa en su torso. El siguiente paso fue subir la escalera de su derecha, encontrándose en una sala con un incensario, cruzándola, y **desactivando la barrera mágica amarilla** con un golpe de Talwar, que previamente había encantado con **Encantar Objeto.** Bajó las escaleras del otro lado de la sala, llegando a un estrecho pasillo de tierra en el que recogió una antorcha colgada en la pared [2]. Siguió adelante hasta llegar a un pedestal en el que descansaba una **estatua negra con forma humana,** exactamente igual que la blanca que antes había recogido. También pudo ver un **Códice** (Alineamiento). Cuando fue a recogerlo todo, tres zombis (Alineamiento) se levantaron y tuvo que darles muerte. Cogió los objetos y volvió a subir a la sala del incensario. Karim ya había reparado en los **tres grandes círculos en el suelo que encendían** las distintas llamas del incensario y sabía perfectamente qué hacer con ellos. Colocó la estatua blanca sobre uno de los círculos, la negra sobre otro, y él se situó en el tercero [3]. El incensario se elevó dejando al descubierto una plataforma. Sobre ella, pululaban cuatro alacranes. Karim los esquivó y descendió en la plataforma. Una vez abajo, recorrió un pasillo en el que yacían tres cadáveres. Examinó el tercero y descubrió otro Talwar clavado en él. Se apropió del arma y, al ir a salir del pasillo, el cadáver se levantó. El

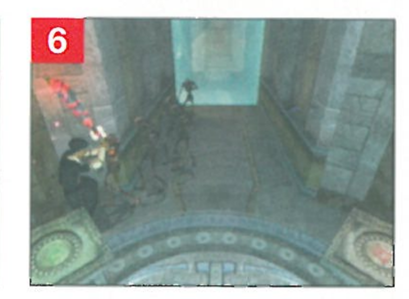












árabe se deshizo de él atacando su cabeza pero, ante su estupefacción, un quiebrahuesos se deshizo del cuerpo del soldado muerto y se mostró en su verdadera forma [4]. Karim se recompuso, acabó con él y salió por la puerta. La siguiente sala estaba guardada por dos zombis (Alineamiento). Los pasó por su filo descubriendo que los Robahuesos también podían habitar en los cuerpos de los zombis, como ocurrió con uno de ellos en esa sala. Con los monstruos derrotados, se acercó a un cadáver de soldado que había allí y lo registró, encontrando un **pergamino del hechizo Recobrar.**

Buscando el Ram Dao encantado

Continuó por la puerta del fondo que no tenía el extraño símbolo ni la ranura. En la siguiente sala eliminó tres zombies (Alineamiento) antes de salir por la puerta situada al fondo de la habitación, a la derecha. **Una bestia que contenía una runa** le esperaba en la sala redonda del otro lado de la puerta. Karim comprobó que lo mejor era acercarse y cortar sus cabezas con los Talwar, en vez de los Chakrams, cuando las tuviese más bajas. Recogió el Códice Santak (Ser) [Nuevo hechizo: Alineamiento, Santak, ?.-Recobrar-] Volvió a la sala anterior y comprobó que, al acercarse con cuidado a la barrera mágica amarilla, -y decimos con cuidado porque allí había aparecido un alacrán- ésta desaparecía, permitiéndole bajar por la escalera. En el pasillo de abajo le esperaban dos zombies (Alineamiento) y un Códice Narokath (Absorber). Salió de allí por la puerta que los escombros no habían bloqueado para encontrarse en una sala circular ya conocida por los iniciados en esta oscura historia. **En el centro de la sala había un Ram Dao, un tipo de espadón de dos manos** que Karim manejaba muy bien. En cuanto lo cogió, la puerta se cerró a sus espaldas y una oleada de siete zombies (Mantorok) le atacó. Con el Ram Dao encantado, un solo golpe bastaba para quebrarlos. Tras ellos, otros cinco zombies (Mantorok) se materializaron, y les plantó cara. La tercera oleada, de tres zombies (Alineamiento). La cuarta también la componían tres zombies (Alineamiento), pero uno de ellos contenía una runa en su cuerpo, y los otros dos estaban poseídos por quiebrahuesos. **El Ram Dao demostró ser un arma muy eficaz con los zombies,** pero poco con las cabezas de los quiebrahuesos. Los Talwar lo solucionaron. Al acabar con todos, volvió a donde estaba la puerta con el símbolo y la ranura sin problema en su camino. Una vez allí, utilizó Encantar Objeto en el Ram Dao con el alineamiento adecuado al color del símbolo de la puerta y lo introdujo en la ranura. El sello se volatilizó y Karim cruzó la puerta.

HECHIZOS CAP. 4, 5 Y 6

Aprende a usar toda tu magia

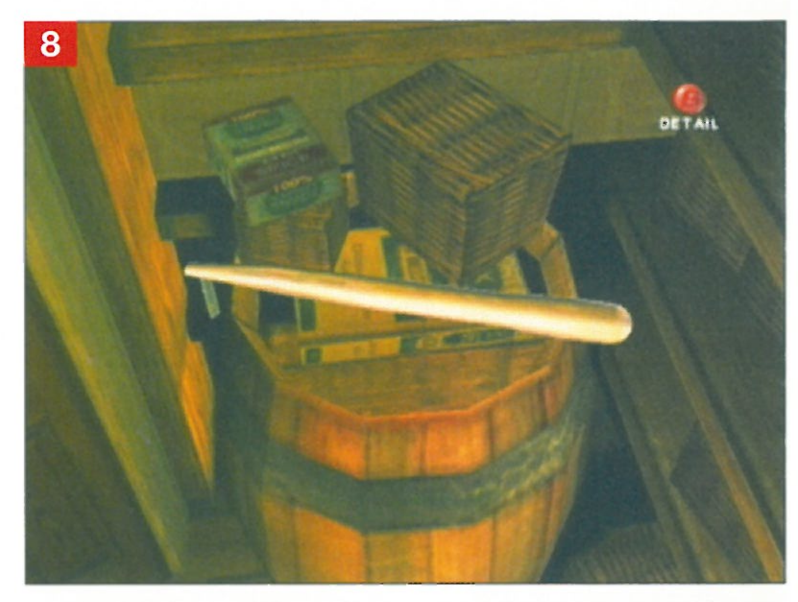
En estos capitulos descubriremos gran cantidad de nuevos hechizos. Aunque algunas veces os diremos la forma de combinar las runas antes de que conozcais la utilidad del hechizo, confiad en nosotros. De todas formas, siempre recogerás el pergamino del hechizo un poco más tarde. Allí está la explicación de sus efectos y su composición. En esta nueva entrega los hechizos que descubriremos son:

- **RECOBRAR:** Alineamiento, Narokath, Santak.
- **REVELAR LO OCULTO:** Alineamiento, Redgormor, Narokath.
- **ATAQUE MÁGICO:** Alineamiento, Redgormor, Antorbok.
- **CAMPO ENERGÉTICO:** Alineamiento, Bankorok, Redgormor.
- **ESCUDO DE ENERGÍA:** Alineamiento, Bankorok, Santak.
- **SUBYUGAR:** Alineamiento, Bankorok, Aretak.
- **INVOCAR AL ALACRÁN DE LAS TINIEBLAS:** Alineamiento, Tier, Aretak.

La sala de los pedestales

En el siguiente pasillo, tres zombies (Alineamiento) cayeron bajo el filo del Ram Dao. Subió por la escalera de su derecha, esquivó los alacranes en la sala superior, y **se hizo con una estatua de rubí** antes de volver a bajar por la escalera [5]. Se dirigió al fondo del pasillo y subió por los escombros. En el piso superior recorrió otro pasillo, acabando con una bestia dirigiendo el Ram Dao a sus cabezas. Dicen que, de un solo tajo, cortó las tres (en serio). Bajó por las escaleras y **puso el Tomo de la Eterna Oscuridad en el altar de hueso** que allí había. La reja se abrió, Karim recogió el tomo, y siguió adelante por el pasillo. A medio camino, **una barrera mágica se formó a su espalda y, tras ella, se materializaron cinco zombies** (Mantorok). Karim se escondió en la sala circular, a uno de los lados, y allí esperó para masacrar a los zombies, de modo que sus miradas no minasen su ánimo. Además, se dio cuenta de que, si los mataba demasiado cerca de la barrera mágica, no podría rematarlos sin chocarse con ella. Así acabó con once zombies más (2 Mantorok, 9 Alineamiento), uno de ellos habitado por un quiebrahuesos [6]. Lo último fue una bestia, que rebanó con su Ram Dao. Finalmente, se acercó al artefacto que flotaba sobre uno de los tres pedestales de la sala.















ALEX EN LA COCINA

Alex se levantó y salió del despacho secreto, encaminandose hacia la cocina. Al llegar al recibidor, el teléfono comenzó a sonar. Alex lo cogió y... Una vez en la cocina, se dirigió a la puerta con la runa y esa extraña hendidura. Utilizó Encantar Objeto sobre el Gladius en el color de la runa, e ***introdujo la espada en la hendidura,*** *franqueando el paso* [7]. *Este habitáculo resultó ser la despensa. Todo parecía en orden excepto ese tarro de especias orientales. Alex se apoderó de él y lo abrió,* ***descubriendo una nueva página del Tomo de la Eterna Oscuridad.*** *Con inquebrantable ánimo, comenzó a leer...*



KARIM: El amor metió a Karim en el mayor embrollo de su vida, y eso mismo fue lo que lo rescató. Aunque ya sabeis que, en esta historia, no siempre las cosas acaban bien.

CAPÍTULO 5

- **Dr. Maximilian Roivas**
- **Estado de la familia Roivas, Rhode Island, 1760 D.C.**



El doctor Maximilian recogió las balas para su pistola de pedernal que había dejado sobre el escritorio, y salió al pasillo para entrar en la habitación contigua, el baño. Allí recogió más balas para pistola de pedernal y volvió al pasillo, cruzándolo para llegar a la habitación del otro lado. Por el camino recopiló más balas en la mesita del pasillo, pasada la puerta que da al primer piso. Al entrar en la habitación del otro lado reparó en una carta que había sobre la mesilla, la leyó, y **se apoderó también del códice Redgormor (Area)** que reposaba sobre la chimenea. Por último, recogió más balas en el servicio contiguo antes de dirigirse a la planta baja. En el recibidor, recogió el correo en la mesita situada entre las dos escaleras, y leyó la segunda carta. A continuación fue a la derecha de las escaleras y, además de contemplar el extraño símbolo en la pared, recogió más balas para su pistola de pedernal. La siguiente habitación que visitó fue la cocina, recogiendo más balas en la estantería, un códice entre las puertas de acceso,y una manivela en la despensa [8]. Al visitar la sala del piano, la única en la que no había entrado, reparó en la extraña disposición de los objetos en la repisa de la chimenea y movió el cuervo al color contrario del alineamiento que aparecía en el mensaje. Haciendo esto, **reveló un pasaje secreto en la chimenea y lo atravesó.** Se encontró en un despacho secreto ya conocido en esta historia y allí recogió el pergamino del hechizo "Revelar lo oculto" en una esquina de la habitación, además de un sable colgado en la pared, junto al pergamino, y otra pistola de pedernal en la pared contraria [9]. En lo último que reparó fue el extraño libro que yacía encima del escritorio. Al cogerlo encontró también una nueva carta que no tardó en leer. Con el Tomo de la Eterna Oscuridad en su poder regresó lo más rápido que pudo al recibidor, pero al salir **tuvo que enfrentarse a su criado en la habitación del piano.** Resultó estar poseído por un quiebrahuesos. Al llegar al recibidor utilizó sus pistolas de pedernal encantadas para acabar con la bestia. Al acabar con ella recibió una runa. [Nuevo hechizo: Alineamiento, Redgormor, Narokath - Revelar lo oculto-] [Nuevo hechizo: Alineamiento, Redgormor, Antorbok - Ataque mágico-] Los pasos de Maximilian se encaminaron a la cristalera del segundo piso, la que estaba al final del pasillo, pero encontró que la mayoría de sus criados estaban poseídos por quiebrahuesos y tuvo que eliminarlos. Al llegar a la cristalera, **buscó tras el pequeño mueble de la izquierda y encontró una nueva carta** [10]. Al cogerla, un nuevo quiebrahuesos intentó acabar con su vida, pero el doctor supo darle su merecido. Leyó la carta sin dilación, encontrando además la llave del ¿sotano?. En esta casa no hay sótano...

Hacia el centro de la pesadilla

Confuso, se dirigió de nuevo al recibidor. Al entrar, el mundo perdió sus colores y el suelo se cubrió de humo, lo que no era absolutamente nada comparado con la bestia que


13


14


15


16


17


18

campaba a sus anchas por el lugar. Cargó sus pistolas y acabó con ella **consiguiendo una nueva runa** (alineamiento) y saliendo de aquel enfermizo mundo para encontrarse... de nuevo frente a la puerta del recibidor. Entró (esta vez sí) en el verdadero recibidor y se dirigió al extraño símbolo en la pared, a la derecha de las escaleras. Allí formuló un hechizo "Revelar lo oculto" en el color contrario al del símbolo, haciendo materializarse una puerta [11]. Usó la llave del sótano para abrirla y bajó las escaleras. Abajo le esperaban dos zombies (Alineamiento), uno de los cuales estaba poseído por un quiebrahuesos. Con la zona despejada, el doctor recogió más balas a la derecha de la escalera, un códice Bankorok (Proteger) junto a la fuente, y un pergamino "Campo energético" sobre la fuente. **Usó la manivela para vaciar la fuente, dejando al descubierto unas oxidadas escaleras.** Las bajó para encararse con un zombie (Mantorok) que guardaba una nueva runa. [Nuevo hechizo: Alineamiento, Bankorok, Redgormor -Campo energético-] [Nuevo hechizo: Alineamiento, Bankorok, Santak -Escudo de energía-] Bajó las escaleras curvas, haciendo desaparecer el escudo amarillo de energía a su paso y llegó abajo. En la entrada a la ciudad oculta se encontró con un guardián [12]. Plantó cara a esta pesadilla utilizando el hechizo "Ataque mágico", además de los disparos de sus pistolas.

ALEX Y LA CÓMODA

Alex continuó sus pesquisas en la habitación de la derecha del segundo piso, donde recogió munición para revolver en la mesilla junto a la cama. Después avanzó hacia la cómoda y formuló el hechizo "Revelar lo oculto" en el color contrario al símbolo que aparecía en la cómoda. ***Ante su mirada se materializó un ojo de cerradura*** *en el que introdujo la llave de la cómoda, abriendo el cajón. Dentro se encontraban un revolver y otro horripilante capítulo del Tomo de la Eterna Oscuridad [13]. Antes de empezar a leer, Alex entró en el baño, recogió un escrito de Maximilian Roivas sobre la cisterna y* ***examinó de cerca la bañera...***

CAPÍTULO 6

- Dr. Edwin Lindsey
- Región del pico de Angkor, Camboya, 1983 D.C.

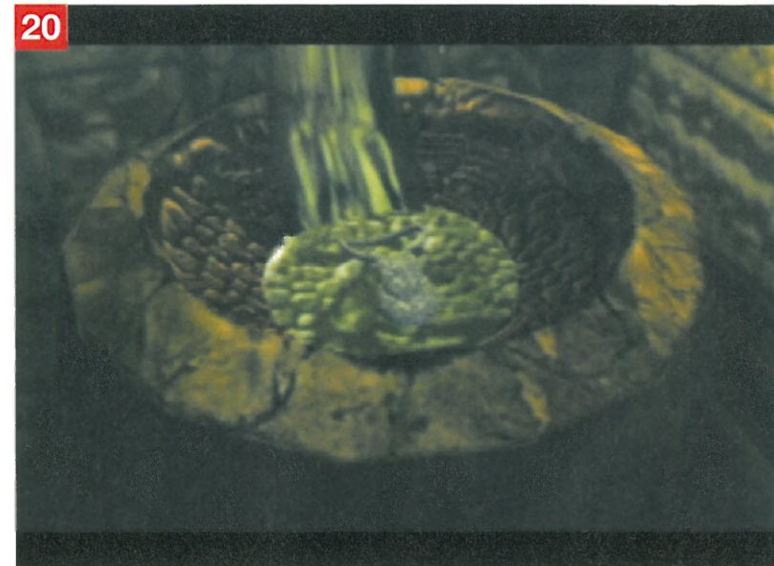


El intrépido doctor Lindsey no se rendiría tan fácilmente, de modo que acabó con el segador que intentaba terminar con su vida. El centro de la sala estaba cubierto por una capa de arena que Edwin retiró con su brocha de arqueólogo, **descubriendo un brazalete de bronce que guardó** [14]. Se dirigió a la estatua de la pared y le colocó el brazalete, abriendo la puerta situada a su izquierda. Salió por la puerta... (Edwin recogió el Tomo de la Eterna Oscuridad). Salió por la puerta, encontrando dos zombies (1 Mantorok, 1 alineamiento) golpeándose. Tras acabar con ellos, salió al siguiente pasillo, teniendo **cuidado con las baldosas en el suelo que disparaban las trampas.** A medio camino, recogió a su derecha un brazalete de metal. También descubrió que, con su antorcha equipada, podía ver mejor las baldosas. Antes de salir del pasillo **limpió unas telarañas con su brocha, descubriendo el códice Tier (Invocar).** En la siguiente sala encontró una bestia protegida por un escudo contra el que, de momento, nada podía hacer [15]. Evitando el escudo cogió el medallón de bronce que descansaba junto a la puerta. Retrocedió de nuevo hasta la primera sala y puso el medallón en el cuello de la estatua, abriendo la puerta situada a su derecha.

La zona oculta del templo

Salió por esa puerta, encontrándose con un pedestal sobre el que relucía un brazalete de plata. Lo cogió y dejó el de vulgar metal en su lugar [16], abriendo de nuevo las puertas de la sala, y siguiendo su camino por la otra puerta. Ante sí tenía un nuevo pasillo plagado de trampas y dos zombies (Mantorok) a los que mandó de vuelta al infierno. Antes de salir retiró las telarañas que cubrían el códice Nethlek (Anulación). La siguiente sala estaba poblada por cuatro zombies (alineamiento), uno de ellos guardando una runa [Nuevo hechizo: Alineamiento, Nethlek, Redgormor -Anular magia-]. El siguiente pasillo seguía teniendo trampas, pero esta vez eran las baldosas más grandes, las que las disparaban. Un zombie (alineamiento) disparó la cuchillas, de modo que Edwin esperó a que se cortase él solo. A la mitad reparó en **unas telarañas que cubrían el pergamino "Anular magia".** La siguiente sala le resultaba conocida, pues la bestia seguía allí con su campo de energía, pero esta vez podía desactivar el campo utilizando el hechizo Anular magia en el color contrario al de la bestia. Su Kukri, encantado, acabó con la bestia y Edwin pudo acceder al medallón de plata que había sobre el altar [17]. Volvió por donde había entrado y se dirigió a la mitad del pasillo para ponerle el brazalete y el medallón plateado a la estatua. Un nuevo pasadizo se abrió frente a él. Continuando su investigación, atravesó el umbral para encontrarse con un zombie (alineamiento). Enfrente de la escalera le esperaba un segador y, en el recodo, un zombie (alineamiento) con una runa [Nuevo hechizo: Alineamiento, Bankorok, ? -Subyugar-] Al llegar abajo se desvaneció el escudo de la


19


20



21


22


23


24

TRAMPAS

A cada trampa, su solución

Al igual que hizo Ellia en su momento, el doctor Edwin Lindsey debe recorrer el templo de Mantorok, con sus baldosas malditas y su multitud de trampas. Para solucionar esos momentos de torpeza que el investigador pueda tener (que nadie olvide su antorcha), queden aquí reflejados unos consejos para cada tipo de trampa:

- CUCHILLAS: Las hay de varios tipos, pero todas hacen más o menos el mismo daño. El aventurero debe tomarse su tiempo para medir el ritmo de las cuchillas y pasar sin prisas, no vaya a ser que tope con la de delante.
- MUROS: Son fáciles de esquivar, pero hacen un gran daño. Al igual que las cuchillas, el truco está en medir el tiempo y, esta vez sí, cruzar deprisa.
- FLECHAS: Se disparan aleatoriamente en un tramo del pasillo, siendo lo más recomendable correr hacia un lugar seguro lo más deprisa posible.
- GAS LETAL: El pasillo se llena de gas que mina la salud del protagonista. Lo mejor es salir con calma de allí, teniendo cuidado de no pisar otras trampas en el camino.

salida. En el siguiente pasillo tomó el camino que llevaba hacia abajo (acercándose a la cámara) ...ejem, ¿quién ha dicho eso?... esquivó las trampas y tuvo mucho cuidado al matar los dos zombies (Mantorok), puesto que al caer, o al rematarlos, también podían pisar las baldosas. En la siguiente sala **se situó sobre el círculo en el suelo, haciendo que el guardián de piedra girase** y corriendo hacia la otra estatua para coger el brazalete dorado [18]. Antes de salir, reparó en el mecanismo de la otra pared, junto a las estatuas. Descubrió que, apretando esos pulsadores, que también aparecían en las demás salas de ese piso, las trampas se desactivaban durante valiosos segundos, permitiéndole correr hasta más de la mitad de los pasillos. En el siguiente reparó en **el muro derruido y el agujero que dejaban las piedras abajo,** pero por el que él no cabía. También tuvo que pisar una trampa, pero las flechas se dispararon tras él y salió ileso. Al llegar a la sala contigua tuvo que encargarse de un zombie (Mantorok) antes de formular Anular magia en alineamiento contrario al símbolo del centro de la sala [19]. Además, descubrió una máquina que escupía ácido en un cuenco. Salió por la otra puerta, que daba a un pasillo poblado por tres zombies (Mantorok) y una estatua de oro. En la sala siguiente acabó con dos zombies más (alineamiento) antes de formular otro Anular magia en el color contrario al símbolo de la sala. En el siguiente pasillo tuvo que acabar rápidamente con un zombie (alineamiento) puesto que, al avanzar, casi pisó **una trampa de gás que hacía el aire del pasillo letal.** Con la escopeta encantada, entró en la siguiente sala y dió buena cuenta de una bestia antes de formular el correspondiente Anular magia. Por último, limpió las telarañas de una esquina para descubrir un collar herrumbroso. Con el collar, volvió a la sala del aparato que escupía ácido, lo dejó en el cuenco, y pulsó el interruptor, descubriendo que el collar era en realidad de oro [20].

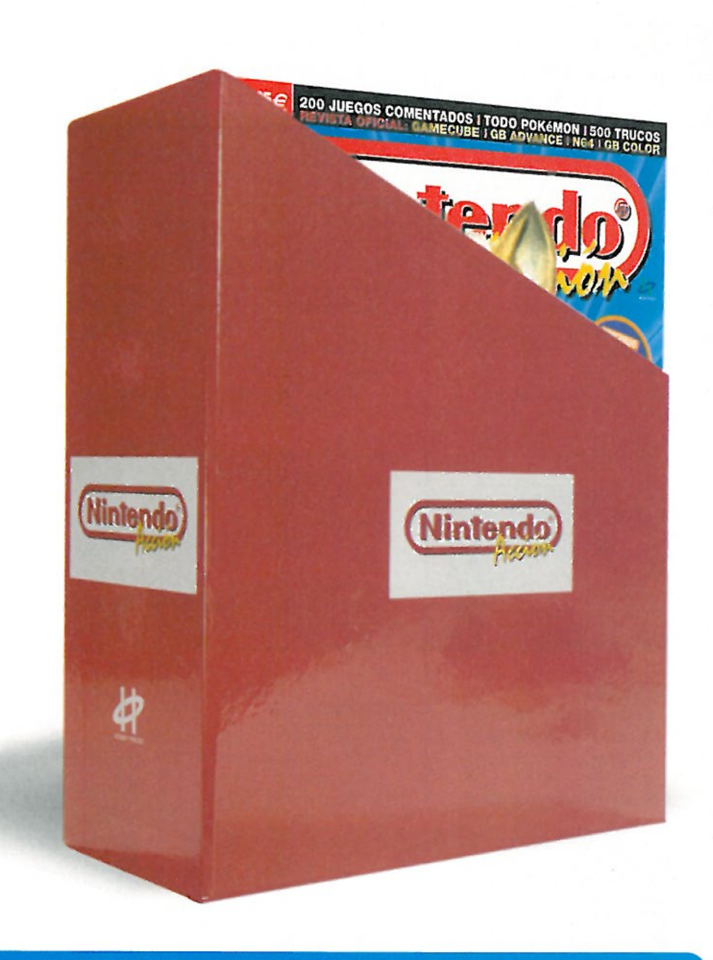
La ofrenda del oro

Con el brazalete y el collar dorados, se dirigió a la estatua de oro y la adornó con tales atavíos, descubriendo un nuevo pasadizo. Se introdujo sin dilación, encontrando en las escaleras dos zombies (alineamiento) y una bestia, a la que detuvo con su escopeta. En el pasillo de abajo encontró una baldosa inevitable y la pisó con la punta del pie, quedándose después inmovil, pues disparaba una trampa de muros que, de haber pasado corriendo, lo hubiese aplastado. En la sala siguiente acabó con cuatro zombies (Mantorok) y limpió una telaraña en el centro de la sala bajo la cual yacía el códice Aretak (Criatura) [21]. Cruzó el pasillo contiguo acabando con un zombie (alineamiento) antes de entrar en otra sala con cuatro zombies más (alineamiento). En el siguiente pasillo repitió el truco de la trampa de muros, pisando sólo el borde. Tras superar la trampa entró en otra sala con tres zombies (alineamiento), uno de ellos con una runa [Nuevo hechizo: Alineamiento, Tier, Aretak - Invocar al Alacrán de las Tinieblas-] Edwin tuvo una idea genial y volvió al piso superior, a la pared derruida con el agujero abajo, para **invocar un alacrán y hacerlo pasar por la estrecha abertura.** Dirigió al alacrán por el puente y lo situó sobre el círculo en el suelo [22]. Al hacerlo se abrió una pared fuera, revelando la runa Mantorok. Antes de cogerla, Edwin recobró su magia y encantó su escopeta. Después se apoderó de la runa y tuvo que luchar contra una bestia. Después entró en la estancia del puente, lo cruzó y limpió una telaraña que ocultaba el códice Mantorok. Tras esto, volvió de nuevo abajo. En el siguiente pasillo encontró varias trampas inevitables. La primera no activó nada, pero la segunda disparó flechas a su espalda. Una tercera hizo saltar cuchillas de los lados, y una cuarta las aceleró, pero ya quedaban atrás. En la sala del otro lado encontró seis zombies (alineamiento) y un pergamino "Invocar al Alacrán de las Tinieblas" en el centro [23]. Tan sólo tuvo que rodear al Dios Cadaver [24] y entrar por la puerta del fondo.

SUSCRÍBETE A Nintendo Acción

PAGA 10 NÚMEROS Y RECIBE 12

+ ESTE ARCHIVADOR POR SÓLO 29,50€



SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:

TELÉFONO
906 301 830
Coste Llamada: 0,09€+ 0,28€/min.
(Horario: 9h a 13h y de 15h a 18h de lunes a viernes)



FAX
902 151 798
(envía el cupón por fax)

@ E-mail
suscripcion@hobbypress.com

CORREO
Envía el cupón adjunto por correo a: Hobby Press S.A.
Apdo. 34 F.D.
20080 San Sebastián
(Guipúzcoa)

POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS

❑ Sí, deseo suscribirme a Nintendo Acción durante 12 números y pagar sólo 10 números (2,95€ x 10 = 29,50€, ahórrate 5,90€) más 5€ de gastos de envío y recibe de regalo un estuche archivador.

FORMA DE PAGO **(Elige una de las 2 opciones)**

❑ **DOMICILIACIÓN BANCARIA:** Les ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Hobby Press S.A.

Nombre y Apellidos del Titular ....

Cuenta Corriente ENTIDAD | AGENCIA | DC | Nº DE CUENTA

❑ **TARJETA DE CRÉDITO:**
○ **VISA** ○ **MASTER CARD** ○ **4B** ○ **EUROCARD** ○ **6000**

NÚMERO

CADUCIDAD /

Nombre/ Apellidos .... Fecha de Nacimiento .... Teléfono ....

Domicilio .... C. Postal (imprescindible) .... Localidad .... Provincia ....

E-Mail: ....

FIRMA (Imprescindible en cualquier forma de pago)

- **Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.**
- **De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos nº 17, 28040 Madrid**
- **No se aceptan suscripciones fuera de España.**
- **Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.**

BEACH SPIKERS

- **Vestimenta a lo Daytona:** Introduce "DAYTONA" para acceder a los uniformes 107 y 108.
- **Fighting Vipers:** Escribe "FVIPERS" para los uniformes 109 y 110; pelo 75; cara 51.
- **Space Channel 5:** Introduce "ARAKATA" para desbloquear los uniformes 111, 112, y 113; pelo 76; y cara 52.
- **Phantasy Star Online 2:** Con "PHANTA2" pillas los uniformes 114 y 115; pelo 77; y cara 53.
- **Sega:** "OHTORII" para uniformes 116 y 117.
- **Virtua Cops:** Escribe "JUSTICE" para los uniformes 105 y 106; y las gafas 94.



BMX XXX

- **Seleccionar nivel:** Introduce XXX RATED CHEAT en el menú de códigos.
- **Seleccionar pantalla:** Introduce MASS HYSTERIA en el menú de códigos.
- **Amish Boy:** Introduce ELECTRICITYBAD o I LOVE WOOD en el menú de códigos.
- **Todas las bicis:** Introduce 65 SWEET RIDES en el menú de códigos.
- **Visión nocturna:** Introduce 3RD SOG en el menú de códigos.
- **Modo hueco:** Introduce FLUFFYBUNNY en el menú de códigos.
- **Modo fantasma:** Introduce GHOSTCONTROL en el menú de códigos.
- **Modo super accidente:** Introduce HEAVY-PETTING en el menú de códigos.
- **Modo piel verde:** Introduce MAKEMEANGRY en el menú de códigos.
- **Más caña:** Introduce Z AXIS en el menú de códigos.
- **Todas las secuencias de animación:** Introduce CHAMPAGNE ROOM en el menú de códigos.

BOMBERMAN GENERATION

- **Grupo de Opciones A y B:** Completa el juego en modo normal para desbloquear la opción "Grupo A/B". Ahora podrás elegir, para el modo batalla, el grupo A o B de opciones. En el A los items a los que tendrán acceso los jugadores serán los básicos. Mientras que en el B tendrán acceso a los avanzados. Además, las trampas de los escenarios variarán.

X-MEN: NEXT DIMENSION

- **Código maestro:** Pulsa Arriba (2), Abajo (2), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, A, B, Start (2) en el menú principal.
- **"Supers" infinitos:** Presiona Arriba (2), Abajo (2), A, X, A, X en el menú principal.
- **Jugar como Bastion:** Completa el juego en modo historia con Magneto sin perder ningún combate hasta enfrentarte a Bastion. Derrótalo para añadirlo a tu plantilla.
- **Jugar como Bishop:** Completa el modo arcade con Langostini... no, con Gambito.
- **Jugar como Blob:** Completa el juego en modo arcade con Bishop.
- **Jugar como Psylocke:** Completa el juego en modo arcade con Bestia.
- **Jugar como Dark Phoenix:** Completa el juego en modo arcade con Phoenix para desbloquear a Dark Phoenix. También puedes finalizar el modo historia con Magneto.
- **Jugar como Pyro:** Completa el juego en modo arcade con Dark Phoenix en los tres niveles de dificultad existentes.
- **Jugar como Centinela A:** Completa el juego en modo arcade con Ciclope.
- **Jugar como Centinela B:** Gana 20 combates en survival.

CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX

- **Final alternativo:** Recolecta 46 gemas durante todo el juego para visualizar un final diferente.

DIE HARD: VENDETTA

- **Invulnerabilidad:** Presiona L, R, L, R, L, R, L, R en el menú principal.
- **Seleccionar Nivel:** Pulsa X, Y, Z(2), X, Y, Z(2).
- **Tiempo de Héroe ilimitado:** Presiona B, X, Y, Z, L, R.
- **Cabezones:** Pulsa R(2), L, R.
- **Cabecillas:** Pulsa L(2), R, L.



DR. MUTO

- **Invencibilidad:** Introduce NECROSCI como código.
- **Todos los "gadgets":** Introduce TINKERTOY.
- **Transformaciones secretas:** Introduce LOGGLOGG.
- **Todas las transformaciones:** Introduce EUREKA.
- **Ver todas las secuencias FMV:** Introduce HOTTICKET.
- **Súper final:** Introduce BUZZOFF.

EVOLUTION SKATEBOARDING

- **Jugar como Solid Snake:** Completa el juego al 100% (todas las monedas) con todos los personajes para poder jugar como Solid Snake.

FIFA 2003

- **Estadio de Seoul:** Gana la copa internacional para desbloquear este estadio.
- **Estadio Stade de France:** Gana el campeonato de clubs para desbloquearlo.

GODZILLA

- **Modo Trucos:** Presiona (en el mismo orden) L + B + R en el menú principal. Ahora suéltalos en este orden B, R, L para acceder al menú trucos.
- **Jugar como Orga:** Introduce 202412.
- **Todos los monstruos:** Introduce 696924 . Todos los monstruos serán desde ahora accesibles, excepto Orga.
- **Modo Smog:** Introduce 913963 como código.
- **11 continuaciones en el modo aventura:** 760611 como código.
- **Todas las ciudades:** 480148 como código.
- **Personajes "canis":** 174204 como código.
- **Personajes invisibles:** 316022 como código.
- **Daño extra:** 817683 como código.
- **Energía "renovable":** 492877 como código.

HOT WHEELS: VELOCITY X

- **Todos los coches:** Consigue 11 bonus por stunt mientras completas el Challenge 8.
- **Todos los mundos:** Encuentra la llave escondida mientras completas el Challenge 18.
- **Todos los ítems:** Derriba así, a propósito 30 barriles durante el Challenge 7.
- **Aumentar laser:** Completa el Challenge 18 en dificultad muy difícil.
- **Munición ilimitada:** Derriba intencionadamente 50 barriles mientras completas el Challenge 18.
- **Salud ilimitada:** Derriba intencionadamente 179 barriles mientras completas el Challenge 17.
- **Turbo infinito:** Recoge 8 Zappers mientras completas el Challenge 4 y ¡a darle velocidad cual Profesor Oak y Jimmy en su escapadita de los viernes!



JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

- **Modo trucos:** Para activar esta serie de trucos debes editar tu perfil actual o crear uno nuevo. Necesitarás una tarjeta de memoria con suficiente espacio. En el menú de configuración de tu perfil, accede a la opción "desbloquear trucos" e introduce el que más te guste de los siguientes. No olvides guardar después tu configuración.
- **Seleccionar nivel:** intruduce PASSPORT .
- **Todas las opciones y modos multi-jugador:** GAMEROOM.
- **Todos los personajes en multi-jugador:** PARTY.

LEGENDS OF WRESTLING 2



- **Andy Kaufman:** Selecciona el modo "career" y escoge a Jerry Lawler como luchador. Gana a Andy Kaufman para desbloquearlo en la tienda.
- **Big John Studd:** Selecciona el modo "career" y escoge cualquier luchador. Gana a John Studd para desbloquearlo en la tienda.
- **British Bulldog:** Selecciona el modo "career" y escoge Dynamite Kid como luchador. Completa el modo "career" con él para desbloquear a British Bulldog.
- **Bruno Sammartino:** Selecciona el modo "career" y escoge a Hulk Hogan como luchador. Completa el modo "career" con él para desbloquear a Bruno Sammartino.
- **Owen Hart:** Selecciona el modo "career" y escoge Bret Hart como luchador. Completa el modo "career" con él para desbloquear a Owen Hart.
- **Monedas verdes ilimitadas:** Completa el modo "career" con todos los luchadores del plantel.

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

- **Modo balas de plata:** Introduce SILVERSHOT como contraseña en el menú opciones. Una luz verde confirmará que lo has hecho correctamente. Selecciona las opción "Secretos" para activar/desactivar este truco y los demás.
- **Modo granada rubber:** Introduce BOUNCE como contraseña.
- **Modo zoom:** Introduce SUPERSHOT. Con ello todas las armas poseerán mira telescópica.
- **Super condecoración:** Completa el juego con medalla de oro en todas las misiones para recibir la medalla al valor de EA LA.
- **Misión 2:** Introduce EAGLE como contraseña.
- **Misión 3:** Introduce HAWK como contraseña at the Enigma Machine. Green lights will confirm correct code entry. Select the "Bonus" option underneath the Enigma Machine to enable/disable this cheat.
- **Misión 4:** Introduce PARROT como contraseña.
- **Misión 5:** Introduce DOVE.
- **Misión 6:** Introduce TOUCAN como contraseña.
- **Completar la misión actual con medalla de oro:** Introduce SEAGULL.
- **Modo cabezas:** Introduce HEADSUP en el menú contraseñas.



MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

Fatalities: Para realizar los fatalities debes de mantenerte en la postura fatality.

- **Bo Rai Cho:** Atrás(3), Abajo, X
- **Johnny Cage:** Atrás, Adelante(2), Abajo, Y
- **Kano:** Adelante, Arriba(2), Abajo, B
- **Kenshi:** Adelante, Atrás, Adelante, Abajo, A
- **Kung Lao:** Abajo, Arriba, Atrás, A
- **Li Mei:** Adelante(2), Abajo, Adelante, X
- **Mavado:** Atrás(2), Arriba(2), B
- **Quan Chi:** Atrás(2), Adelante, Atrás, A
- **Scorpion:** Atrás(2), Abajo, Atrás + X
- **Shang Tsung:** Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Y
- **Sonya:** Atrás, Adelan-

te(2), Abajo, Y
- **Sub Zero:** Atrás, Adelante(2), Abajo, A
- **Cyrax:** Adelante(2), Arriba, Y
- **Drahmin:** Atrás, Adelante(2), Abajo, A
- **Frost:** Adelante, Atrás, Arriba, Abajo, B
- **Hsu Hao:** Adelante, Atrás, Abajo, Abajo, Y
- **Jax:** Abajo, Adelante(2), Abajo, Y
- **Kitana:** Abajo, Arriba, Adelante(2), Y
- **Nitara:** Arriba(2), Adelante, B
- **Raiden:** Atrás, Adelante(3), A
- **Reptile:** Arriba(3), Adelante, A.



SEGA SOCCER SLAM

- **Modo cabezudos:** En la pantalla de título, pulsa R, L, ARRIBA, ARRIBA,Y, Y
- **Toques Maestros:** Presiona, también en la pantalla de título, L, R, ARRIBA, ARRIBA, X, Y.
- **Caja negra:** Pulsa R, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO, X, X.
- **Turbo infinito:** Presiona L, R, DERECHA, ARRIBA, X, X.
- **Modo "Power":** Pulsa L, R, IZQUIERDA, DERECHA, Y, Y.
- **Jugar con ocho balones:** Con R, DERECHA, ARRIBA, ARRIBA, Y, Y.
- **Desbloquear todos los equipos:** Presiona X, Y, ABAJO, ABAJO, ABAJO, ABAJO.
- **Desbloquear todos los ítems:** Pulsa IZQUIERDA, X, IZQUIERDA, X, IZQUIERDA.
- **Todos los estadios:** Pulsa R, R, DERECHA, DERECHA, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, X, X.



STAR WARS: BOUNTY HUNTER

Acceso a niveles:
- **Misión 1:** Introduce BEAST PIT como contraseña.
- **Misión 2:** Introduce GIMMEMYJETPACK como contraseña.
- **Misión 3:** Introduce CONVEYORAMA como contraseña.
- **Misión 4:** Introduce BIGCITYNIGHTS como contraseña.
- **Misión 5:** Introduce IEATNERFMEAT como contraseña.
- **Misión 6:** Introduce VOTE4TRELL como contraseña.
- **Misión 7:** Introduce LOCKARRIBA como contraseña.
- **Misión 8:** Introduce WHAT A RIOT como contraseña.
- **Misión 9:** Introduce SHAFTED como contraseña.
- **Misión 10:** Introduce BIGMOSQUITOS como contraseña.
- **Misión 11:** Introduce ONEDEADDUG como contraseña.
- **Misión 12:** Introduce WISHIHADMYSHIP como contraseña.
- **Misión 13:** Introduce MOSGAMOS como contraseña.
- **Misión 14:** Introduce TUSKENS R US como contraseña.
- **Misión 15:** Introduce BIG BAD DRAGON como contraseña.
- **Misión 16:** Introduce MONTROSSISBAD como contraseña.
- **Misión 17:** Introduce VOSAISBADDER como contraseña.
- **Misión 18:** Introduce JANGOISBADDEST como contraseña.
- **Bocetos del juego:** Introduce R ARTISTS ROCK como contraseña.
- **Cartas TGC:** Introduce GO FISH.

SUPER MONKEY BALL 2

- **Niveles de bonus:** Selecciona la dificultad "beginner" y completa los 10 niveles del primer mundo sin continuar. Con ello ganarás 10 niveles más. Selecciona la dificultad "advanced" y completa los 30 niveles de los mundos 2, 3 y 4 sin continuar. Desbloquearás 10 fases más. Ahora selecciona el modo "expert" y completa los 50 niveles de los otros cinco mundos sin continuar. Desbloquearás 10 fases más para "expert". Conseguirás algunos niveles extras si completas el modo "challenge" sin perder ninguna vida.
- **Dificultad maestra:** Selecciona la dificultad "expert" y completa los 50 niveles de los mundos 5, 6, 7, 8, 9 y 10. Además de acabar lo 10 niveles de bonus. Todo ello sin continuar.

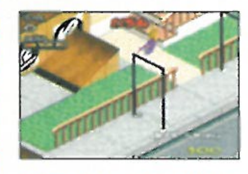
METROID PRIME



- **Resetear el juego durante la partida:** Mantén pulsados Start + B + X durante tres segundos.
- **Metroid de NES:** Para esto necesitarás tener el Metroid Fusion de GBA y el cable Link de Game Cube. Completa el juego de Game Boy Advance y salva el juego. Conecta tu portátil a la Game Cube y podrás jugar al Metroid de Nes.
- **Modo chungo:** Simplemente debes completar el juego.
- **Los tres finales:** Según el porcentaje de juego completado podrás asistir a tres finales diferentes. Así, si tienes el 74% o menos contemplarás el final normal. Si tu porcentaje está entre el 75 y 99% observarás otro distinto. Y si lo haces con el 100% del juego podrás ver el mejor de todos.

AGGRESSIVE INLINE

Todos los patinadores y niveles: Introduce la secuencia L, L, B, B, R, R, L, R en la pantalla del título. ¡Hala, a darle!



BATMAN VENGEANCE

Nivel	Passwords
Nivel 2	GOTHAM
Nivel 3	BATMAN
Nivel 4	BRUCE
Nivel 5	WAYNE
Nivel 6	ROBIN
Nivel 7	DRAKE
Nivel 8	BULLOCK
Nivel 9	GRAYSON
Nivel 10	KYLE
Nivel 11	BATARANG
Nivel 12	GORDON
Nivel 13	CATWOMAN
Nivel 14	BATGIRL
Nivel 15	ALFRED

BRITNEY'S DANCE BEAT

Desbloquear TODO
Introduce HMNFK en la pantalla de passwords para desbloquear todos los secretos del juego.

BUBBLE BOBBLE OLD & NEW

- **Modo Super:** Escoge un juego guardado y accede al menú de título de Bubble Bobble New. Presiona Derecha, R, Izquierda, L, Select, R, Select, L. El modo Super transformará los fondos de los escenarios, los enemigos e inclusó variará el final. Repite para volver al modo normal.
- **Bonus:** Introduce uno de estos nombres cuando consigas un récord. Al comenzar una nueva partida será con efectos guays.
- **Beer mug:** KTT
- **Flamingo:** STR
- **Fork:** SEX
- **Knife:** ...
- **Octopus:** TAK
- **Soda:** YSH

BUTT UGLY MARTIANS

- **Vidas ilimitadas:** Escribe KMIORMAO como password.
- **Armas y defensa al máximo y seis kits de reparación:** Introduce ALWMAA15.
- **Cuatro vidas extra:** Introduce IAGAW4EL.

CRASH BANDICOOT XS

- **Turbo.** Completa el juego para desbloquear el turbo. Presiona L durante el juego para activarlo.
- **Doble Salto.** Derrota a N. Gin en el "Boss stage" en el segundo nivel para obtener el doble salto.
- **Super voltereta.** Consigue todos los items del juego.
- **Tornado.** Derrota a Tiny en el "Boss stage", en el tercer nivel.
- **Nivel extra.** Completa el juego al 100%. Comienza otra vez, pelea con los jefes finales y gánales de nuevo a todos.

CT: SPECIAL FORCES

- **Personajes muy especiales:** Pon "0202" como contraseña.
- **Passwords:**

Nivel	Password
2	1608
3	2111
Final	1705



DARK ARENA

Códigos para nivel de dificultad Difícil:

- **LDNHGHNT.** Nivel 2
- **DBYFTHND.** Nivel 3
- **CSSRCNHT.** Nivel 4
- **HNSWLLSN.** Nivel 5
- **TSTRSTLR.** Nivel 6
- **STNDRDSW.** Nivel 7
- **LLRSCRSS.** Nivel 8
- **LNDTBTTL.** Nivel 9
- **SRCNHRDS.** Nivel 10
- **WFLLWRWR.** Nivel 11
- **RRKNGNWR.** Nivel 12
- **DNTFGHTW.** Nivel 13
- **CRRYSGNF.** Nivel 14
- **CRSSWRLR.** Nivel 15
- **DSFNGLND.** Créditos

Códigos especiales:

- **KNGHTSFR.** Llaves.
- **LMSPLLNG.** Mapas.
- **THRBLDNS.** Armas.
- **NDCRSDRT.** Munición.
- **HLGNDSBR.**Salud.
- **NFTRWLLH.** Pasar de nivel. Ve a la pantalla del mapa y haz Select.
- **CRSDR.** En las opciones, desactiva los efectos y actívalos para oír uno elegido al azar.
- **S X N.** Modo dios

DINOTOPIA

- **Seleccionar nivel:** Pulsa esta secuencia en la pantalla de título: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, A, Izquierda, Derecha, B. Pulsa entonces Start y visualiza los créditos. Espera a que acaben y te encontrarás en un complejo con escaleras. Cada una te llevará a los diferentes niveles.

DOOM 2

- **Modo Dios:** Pausa el juego. Mantén L + R y presiona A (2), B, A (5).
- **Desactivar modo Dios:** De la misma manera pero A (2), B, A, B (4).
- **Mapa de la computadora:** Pulsando L+R, presiona B, A (7).
- **Traje antiradiaciones:** Presiona B (2), A (6).
- **Invulnerabilidad:** Prueba con B (3), A (5).
- **Berserk:** Ahora es B, A, B, A (5)
- **Todas las armas, ítems y llaves:** A, B(2), A(5).

DRAGON BALL Z

- **Invencibilidad:** Pulsa Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, B, A durante la canción de la intro.
- **Energía ilimitada:** Completa el juego. Empieza y ya verás qué ocurre.



DUKE NUKEM ADVANCE

- **Trucos:** Pausa el juego y, con L presionado, pulsa Izquierda, Arriba, A, Arriba, Izquierda, A, Start, Select. Ya verás qué trucos más monos.
- **Lanzar más de un "pipe bomb":** Elige el "pipe bomb", tira una, y luego pulsa y suelta Select.
- **Adiós Octobrains:** Cuando veas un Octobrain de lejos, utiliza el "Freeze Gun". Al caer congelados, se despedazan contra el suelo y queda de un bonito que da asco, vamos.

INSPECTOR GADGET: ADVANCE MISSION

Nivel	Password
Nivel 1-1	*7*MM14
Nivel 1-2	*3HMLI4
Nivel 2-1	R3*3M64
Nivel 2-2	R7H3L64
Nivel 2-3	*CH3L24
Nivel 3-1	*H*3M24
Nivel 3-2	R5*3MR4
Nivel 4-1	*3RM33P
Nivel 4-2	RHRM37P
Nivel 5-1	RC7M27P
Nivel 5-2	*9R33XP

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

- **All-Stars africanos:** Gana la copa internacional con cualquier equipo africano.
- **All-Stars americanos:** Gana con cualquier equipo americano.
- **All-Stars asiáticos:** Gana con cualquier equipo asiático.
- **All-Stars europeos:** Gana con cualquier equipo europeo.
- **All-Stars mundiales:** Gana con cualquier equipo.

LADY SIA

Niveles de Bonus
Si consigues un Perfect en cada nivel, tendrás un especial de bonus.

MEDABOTS AX

- **Gang Rubberobo:** Después de vencer a todos tus contrincantes en el torneo Medabot, espera a que acaben los créditos. Verás que alguien te roba el trofeo. Entonces podrás retar al Rubberobo Gang en los lugares normales (la factoría, el bosque, etc.) y conseguir sus Medaparts. Hay lugares en los que te encontrarás a los cuatro capitanes Rubberobo. Seaslug, uno de ellos, utiliza el Megaemperor, que tiene un poder de disparo y una armadura bestiales.
- **Arcbeetle:** Tras vencer a los Rubberobos, conseguirás a Arcbeetle, el Medabot de Space Fighter X. La parte de la cabeza sólo se usa dos veces por combate.
- **Victorias fáciles:** Durante una batalla, ve a una esquina superior y pulsa Abajo para cargar el especial. Una vez lleno, pulsa Select junto a tu rival para hacerle pupita de la buena. Repítelo las veces que sea necesario.
- **A volar:** Puedes usar las Medaparts Red Tail o Wanafly Legs. En las peleas, pulsa dos veces arriba con alguna equipada para volar por el escenario. Para bajar, pulsa dos veces abajo.



MORTAL KOMBAT ADVANCE

Nuevos luchadores

- **Human Smoke:** Completa en "Warrior".
- **Motaro:** Completa en "Master".
- **Shao Kahn:** Completa en nivel "Supreme Master".

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

- **Fatalities:** Para realizar los fatalities recuerda que debes estar en modo fatality. Para ello pulsa L y, a continuación, Atrás, Abajo, Adelante, A.
- **Frost:** Pulsa Abajo (2), A.
- **Jax:** Pulsa Arriba (2), A.
- **Kano:** Pulsa Atrás (2), Adelante, A.
- **Kenshi:** Pulsa Abajo(2), B.
- **Kitana:** Pulsa Abajo, Arriba, A.
- **Kung Lao:** Pulsa Adelante, Atrás, B.
- **Li Mei:** Pulsa Abajo, Arriba, A.
- **Quan Chi:** Pulsa Atrás (2), A.
- **Scorpion:** Pulsa Adelante, Atrás, A.
- **Shang Tsung:** Pulsa Arriba, Abajo, Arriba, A.
- **Frost:** Pulsa Abajo (2), L.
- **Jax:** Pulsa Adelante(2), L.
- **Kenshi:** Pulsa Abajo, Atrás, L.

CONTRA ADVANCE: THE ALIEN WARS







NIVEL	FÁCIL	NORMAL
2	11111N TYLH1Z FCS5H1	Y4HC1B L5P212 34ZWF1
3	111113 TYLH1W BHZXZ1	WXJD1Z JHSJ1Q KKNCY1
4	11111B TYLH1T XLGHSB	ZWJF1J MGSL1B GP3LQB
5		G3421N TDN51N C3BV2C
6		W3MJ1S J4VP1N YY24BD

MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND

- **Modo Dios:** Introduce MODEDEDIEU o MODEDOUX como password.

NIVEL	FÁCIL	MEDIO	DIFÍCIL
1	TRILINGUE	IRRADIER	DOSSARD
2	SQUAME	FRIMAS	CUBIQUE
3	REVOLER	ESCARGOT	CHEMIN
4	FAUCON	DEVOIR	BLONDEUR
5	UNANIME	COALISER	BLESSER
6	ROULIS	BASQUE	AVOCAT
7	RELAVER	ROBUSTE	AFFINER
8	POUSSIN	SOYEUX	LAINE
9	PANOPLIE T	ERRER	MESCLUN
10	NIMBER	VOULOIR	NORME
11	NIAIS	COUVERT	ORNER
12	KARMA	VOYANCE	PENNE
13	INCISER	PIGISTE	QUELQUE
14	GADOUE	NOMMER	REPOSE
15	FUSETTE	JETER	SALIFIER
16	EXCUSER	ENJAMBER	TROPIQUE
17	ENRICHIR	MORPHE	VOTATION

- **Kitana:** Pulsa Abajo, Arriba, L.
- **Kung Lao:** Pulsa Adelante, Atrás, L.
- **Li Mei:** Pulsa Arriba (2), L.
- **Quan Chi:** Pulsa Atrás, Adelante, Izquierda.
- **Scorpion:** Pulsa Atrás (2), L.
- **Sonya:** Pulsa Abajo, Adelante, L.
- **Sub-Zero:** Pulsa Arriba, Abajo, L.
- **Sonya:** Pulsa Atrás (2), B.
- **Sub-Zero:** Pulsa Arriba (2), A.

RAYMAN ADVANCE

- **99 Vidas.** Pausa el juego e introduce Izquierda, Derecha, Abajo, Derecha, Izquierda, R.
- **Movimientos especiales.** Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Arriba, L.
- **Invencibilidad.** Pausadito: Derecha, Arriba, Derecha, Izquierda, Derecha, R.

SHINING SOUL

- **Modo avanzado:** Completa el juego con un jugador para desbloquear el modo avanzado. Cuando lo vuelvas a jugar, el nivel de dificultad aumentará notablemente, así que, a ello.



SONIC ADVANCE

- **Consigue que Tails te siga durante todo el juego.** En la pantalla de selección de personaje, resalta a Sonic, luego a Tails y pulsa Abajo. Lo siguiente es resaltar a Knuckles y pulsar L. Para finalizar, resalta a Amy y pulsa R. Vuelve a Sonic y presiona A. , y a liquidar enemigos.

SPYRO: SEASON OF FLAME

- **Vidas ilimitadas:** Presiona Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha (3), Arriba, Abajo, B en la pantalla de título.
- **Spyro Azul:** Arriba (4), Abajo, Izquierda, Derecha, Abajo, B en la pantalla de título.

STAR WARS: EL ATAQUE DE LOS CLONES

Passwords Padawan

Nv. 2. BKDGGL (7 vidas)
Nv. 3. BLFGHT (8 vidas)
Nv. 4. BLGGDT (8 vidas)
Nv. 5. BKHGFL (7 vidas)
Nv. 6. BKKGCL (7 vidas)
Nv. 7. BKLGSL (7 vidas)
Nv. 8. BMMGTS (9 vidas)
Nv. 9. BMNGQS (9 vidas)
Nv. 10. BMPGRS (9 vidas)
Nv. 11. BLQGNT (8 vidas)

THE INVINCIBLE IRON MAN

- **Seleccionar nivel:** Simplemente completa el juego para que aparezca la opción "Level Select" en el menú principal.

YOSHI'S ISLAND

- **Juegos de bonus:** Mantén presionado Select mientras pulsas L(2), B, A, R en la pantalla de selección de nivel. La lista de juegos de bonus aparecerá al instante. Por cada juego que ganes conseguirás suculentos premios.
- **Dificultad difícil:** Consigue 1.000 puntos en cualquier mundo (100 puntos en cada de uno de los niveles incluidos los niveles extra y secretos). Una estrella aparecerá en la pantalla de selección de juego. Consigue cinco de esas estrellas para desbloquear la dificultad alta.
- **Nivel alternativo:** Completando el juego en nivel difícil contemplaréis un final distinto.

DAREDEVIL





NIVEL	PASSWORDS
Rooftop Rumble	Y[DD]PSC[DD][DD]K[DD][DD]4
This Traffic Is Murder	F[DD]FNK[DD]TKFKH
No Way To Treat A Lady	CCKMC[DD]R[DD]B[DD]P
A Question Of Honor	0CKN[DD][DD]4[DD][DD]KR
Fighting With Shadows	WCP7D[DD]CDGKM
Over Troubled Waters	H[DD][DD]7LBK5[DD][DD]D
Master Of The Hand	4[DD][DD]3NB23GKL
Descent Into Madness	MCP3NBY5B[DD]L
Into The Savage Sewers	MCF2J[DD]K5ZKD
Battle Below Ground	RCK6JB4VW[DD]L
The King Commands	RCK2QBRVXKB
Wrong Side Of The Tracks	RL[DD]7S[DD]RXHKM
Out Of The Darkness	MNF39[DD]MVJKN
No Return Ticket	4LTPZBP5R[DD]K
Switchback	RST21BK3SKK
Like Looking In A Mirror	RQYQZCPV8[DD]M
Bad for Business	4QYQ7CK39KC
Long Hard Climb	4S2PZC459B[DD]
Building Tension	47T77D435L[DD]
My Aim is True	MZY2ZRR5NBK
All That Money Can Buy	8ZY7ZRMXML[DD]
Final Showdown	MZ231S6XSGN

[DD]=icono de Daredevil.

EN EL PRÓXIMO NÚME...

ACABA CON TODOS LOS ZOMBIS EN RESIDENT ZERO

Sabemos los pasos que hay que dar para salir con vida de esta aventura. Podrás seguirlos tú también en la guía de trucos y secretos que vamos a publicar.

¡PELIGRO AL VOLANTE!





Se estrena el juego de coches más rompedor. Te proponemos que nos acompañes por las carreteras más peligrosas en busca de «Burnout 2» en CUBE.

¡AVALANCHA DE REVIEWS!

Puntuaremos lo último en GC y GBA: ISS3, Los Sims, X-Men 2, Superman, Shining Soul, Contra Advance... No te lo pierdas. ¡¡Una locura!!



ISS3 GC



Sims GC

SPLINTER CELL ESTÁ DE MODA

Y más que se va a poner. En nuestro próximo número os ofreceremos toda la información de las versiones GBA y GC de la aventura que está rompiendo moldes.

Y ADEMÁS...

- Basket a tope con **NBA2K3 y NBA Street.** La aventura más misteriosa te espera en **The Hobbit** para Cube. Más datos sobre la conexión online de **Phantasy Star Episode I & II...**

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.